もっとも速い！情報完備のPS専門誌

平成5年6月2日第三種郵便物認可
1995年5月10日発行（毎月1回10日発行）第3巻第8号通巻35号

電撃PCエンジン
5月号増刊

電撃PlayStation

プレイステーション

今号から月刊化！
毎月22日発売



徹底攻略
鉄拳 30P
中ボス8人の全コマンド初公開！

ガンナーズヘヴン
闘神伝

特報
Zero Divide
Jリーグ実況ウイニングシュート（仮）
新日本プロレスリング闘魂烈伝

ときめきメモリアル
機動戦士ガンダム
土器王紀
ドラゴンボールZ（仮）
メルティランサー
マクロス（仮）
アクアノートの休日

電撃タイムアタック
今度は『鉄拳』と『雷電』だ！

PSでもやっぱりやりたい！
RPG大特集
アーク ザ ラッド／幻想水滸伝／藤丸地獄変／
KING'S FIELD II／Falcata

第3号
定価590YEN



電撃PlayStation 第3号
平成5年6月2日第三種郵便物認可 1995年5月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第8号通巻35号 発行人／佐藤辰男 編集人／染谷恵司
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130／営業
定価590円(本体価格573円)
発売:主婦の友社
T1006398050596
©Media Works 1995 印刷／共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06398-5

平成5年6月2日第三種郵便物認可
1995年5月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第8号通巻35号

もっとも速い!情報完備のPS専門誌

電撃PlayStation
プレイステーション

電撃PCエンジン
5月号増刊

今号から月刊化!
毎月22日発売



徹底攻略
鉄拳 30P
中ボス8人の全コマンド初公開!

ガンナーズヘヴン
闘神伝
ときめきメモリアル
機動戦士ガンダム
土器王紀
ドラゴンボールZ(仮)
メルティランサー
マクロス(仮)
アクアノートの休日

特報
Zero Divide
Jリーグ実況ウイニングシュート(仮)
新日本プロレスリング闘魂烈伝

電撃タイムアタック
今度は『鉄拳』と『雷電』だ!

PSでもやっぱりやりたい!
RPG大特集
アーク ザ ラッド/幻想水滸伝/藤丸地獄変/KING'S FIELD II/Falcata

第3号
定価590YEN

『鉄拳』中ボスコマンド初公開/やっぱりやりたい!RPG特集
発行:メディアワークス

PlayStation™

vol.2

PLAY! PlayStation™

〔今月のテーマ〕

PSウィーク、始まる！

**4/29から5/7までを、PSウィークと名づけます。
この10日間は、国民あげてPSを楽しむ期間と決まりました。
ちょっとウソですけど。**

ゴールデンウィークが今年からPSウィークと改名された、というのはマッカなウソとしても、この期間がPSの新作ソフトラッシュになるのは間違いない。
その辺の事情を、林さん（←誰だ？）に聞いてみましょう。

♪もち〜ろん〜新作ザクザク〜

歌はもう、いいです。

いいですか。

具体的にどういう新作が出るのか、知りたいんですけど。

そりゃもう、いろいろ出ますよ。たとえば、SCEのジャンピングフラッシュ！とか、SCEのジャンピング フラッシュ！とか、SCEのジャンピング フラッシュ！とか、SCEのジャンピング フラッシュ！とか、SCEのジャンピング フラッシュ！とか、SCEのジャンピング フラッシュ！とか、SCEのジャンピング フラッシュ！とか。



…あきれるばかりですな。

だって、今月は特にこれを宣伝しろって、言われたから。

上司の人にですか。

そう。

下のイラストのテレビジョンをソニーのキララバッソにさせようと、最後まで粘った人ですか。

そう。そのくせ、カラオケ屋では平気でビク○ーのカラオケ歌うんですよ。

…話を、元に戻しませんか。

4月から5月にかけての新作予定としては、まず、
ガンナーズヘヴン。

ほうほう。これは確か、超ド派手アクションシューティングですね。
とにかくバンバン撃ちまくるやつでしょう。この広告つくってる
ADの、欲求不満の奥さんとかにもってこいのゲームですね。

MISSLAND、ぐっすんおよよ、金沢将棋'95、パチ夫くん～パチンコランド大冒険～、エンターテイメント雀荘That'sPon、へべれけステーションポポイっと、とか。

PSのソフトはどうしてこうマニアックなタイトル名が多いのだろう…

PSウィークに続いて、待望のBOXER'S ROADも出ます。

ふむふむ。

ほかには、サラブレッドブリーダーII Plus、ユニバーサル・バーチャパチスロ、
ナイトストライカー、とか、それから、METAL JACKET。

ロボットモノのバトルシミュレータですね。

イエス。ポリポリ、ゴンゴン！てなもんですよ。しかも、PS初！対戦ケーブルで闘える！

これは去年から、個人的に期待してたんですよ。PSのプレス発表会の時、
デモをちょっといじったんですけど、コーフンしました。はっきり言ってメカフェチですから。私。

ジャンピング フラッシュ！は、4/28発売ですから、この雑誌の
発売日前後には、そろそろ店頭に並んでるはず。

お世辞抜きでそれ、デモを見せてもらった限りでは
相当におもしろそうな予感があるんですけど、
本当に4/28に出るんでしょうか。

大丈夫でしょう。

絶対に、ですか。

絶対に、アッチョンブリケ。

ものすごいギャグでかわしましたね。

NEVER SAY NEVER。

？

デカみみじぞう

某有名プロレスラーは「鉄拳」を
参考に新技開発しているらしいぞ。
誰だか、わかるかの。ところで先月号の
この広告にPS版10連コンボのやり方
がこっそり書かれてあったのに気が
ついたかの。今月は、なんぼさがし
ても、なんもないぞ。

トキメモ カナ

スーチーパイ ト ライム ノ ツギハ

ムームー語講座 その①	
普通語	・疲れたなあ→疲れたムー
丁寧語	・疲れたです→疲れたムームー
最丁寧語	・疲れたでございますです→疲れたムームームー

さあ、みんなでおぼえよう！何の役にも立たないぞ！

（ジャンピング フラッシュ！より）

今月のタコゲー

Good Graphics & Natural Sound Good Graphics & Natural Sound



ジャンピング フラッシュ!
アロハ男爵
ファンキー大作戦の巻
3Dアクションゲーム
標準価格5,800円（税別）
4月28日発売予定
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.



ガンナーズヘヴン
アクションシューティング
標準価格5,800円（税別）
4月28日発売予定
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.



ユニバーサル・バーチャ パチスロ
～必勝攻略法～
パチスロ
予定価格6,800円（税別）
6月16日発売予定
©MAP JAPAN CO., LTD.
LICENSED BY UNIVERSAL SALES CO., LTD.



BOXER'S ROAD
スポーツ
標準価格5,800円（税別）
7月発売予定
© 1995 NEW



ナイトストライカー
3Dシューティング
予定価格6,400円（税別）
5月26日発売予定
© 1994 VING © 1989 TAITO
※ゲーム画面はアーケード版のものです。



METAL JACKET
バトルシミュレータ
標準価格5,800円（税別）
7月発売予定
© PONY CANYON Inc.



「ブラックディスク」のシブい奴。
プレイステーションソフト

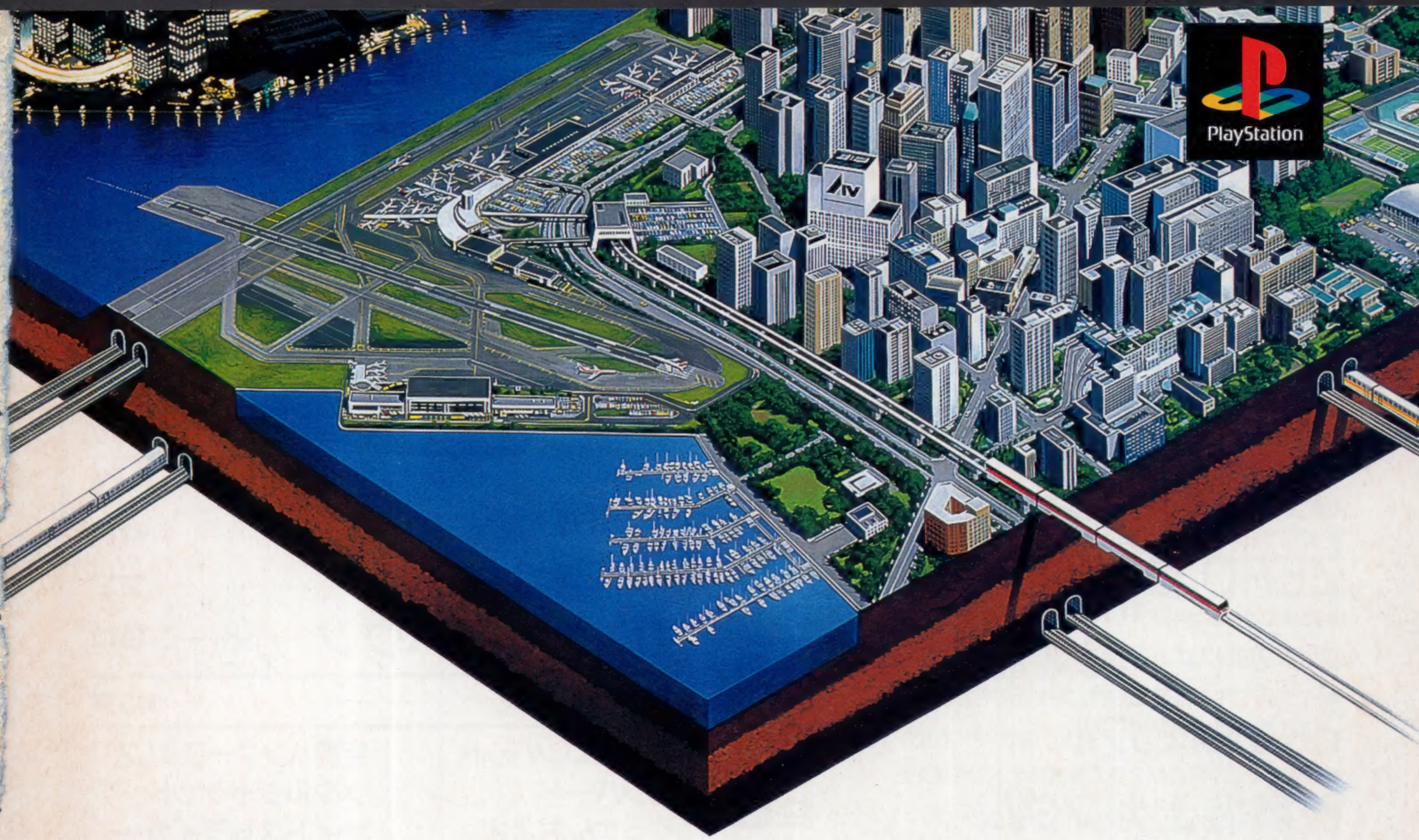
タコゲーとは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり。

全てのゲームは、ここに集まる。



PlayStation
標準価格 **39,800円**（税別）


ARTDINK
フルポリゴンの海を潜水艦で散策。
これまでになかったニュージャンル、ここに誕生。
好奇心が海を散歩する
アクアノートの休日
THE AQUANAUT'S HOLIDAY
A STROLL IN THE OCEAN
AN UNDERSEA EXPLORATION GAME
6月下旬発売予定



なかった面白さ!
プレイステーション・ソフトの決定版。

絶賛発売中
標準価格7,800円(税別)

A.IV EVOLUTION

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう4

とどまらない人気!
プレイステーションソフトの決定版!

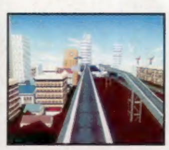
鉄道会社の社長となって、自由に街づくりを楽しもう!
西に東に、自在に駆け抜ける列車やバス。
高層ビルから遊園地まで、さまざまな建築物をレイアウト。
目指すは自分の街？人口100万人都市？それとも会社資産1兆円!?
キミの敷いたレールや路線から街中が見られる「車窓モード」の搭載など、
つい夢中になる楽しいアイデアも満載。
プレイするほどにますます面白くなる都市開発シミュレーションゲーム
「A.IV.エヴォリューション」絶賛発売中!



まずはレールを敷き、列車を走らせて、街の基本を設計しよう。トンネルや地下鉄を駆使すれば、複雑なレイアウトも自由自在。高層ビルからレジャー施設まで、建物の種類も多彩です。



キミには鉄道はもちろんのこと、子会社の運営も任される。どこまで資産を増やせるか、存分に経営手腕を発揮しよう。資金が貯まれば、もっと大きな開発プロジェクトが実現できる!



キミ自身のオリジナルの街をつくったら「車窓モード」で街へ行ってみよう。前後左右に視点切替も可能で、流れる風景はまさに乗車感覚。果たしてキミの街はどのように見えるのだろう。



夕方の山の斜面、冬の雪景など、季節や時間帯によって街はさまざまな表情を見せてくれる。また、鉄橋や高架線からのながめは格別。列車だけでなくバスに乗って自由に街並みを楽しもう。

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.3

CONTENTS

Act Against AIDS 勇気と愛情

電撃PS印

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト・スケジュール

価格はすべて税別表示です

番号	発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	ページ
1	4月28日	ガンナーズヘヴン	SCE	ACT	¥5,800	80
2	4月28日	Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	SCE	ACT	¥5,800	154
3	4月28日	MISSLAND	アルトロン	TBL	¥5,800	156
4	5月12日	エンターテインメント雀荘 That's Pon	翔泳社	TBL	¥5,800	
5	5月19日	ニチブツマージャン女子高名人戦	日本物産	TBL	価格未定	156
6	5月26日予定	ゲームの達人	サンソフト	TBL	¥8,900	157
7	5月26日	悟空伝説 —MAGIC BEAT WARRIORS—	アルュメ	対戦ACT	¥5,800	156
8	5月予定	へべれけステーション ポポイっと	サンソフト	PZG	¥5,800	157
9	5月予定	麻雀厳流島	アスキー	TBL	¥7,800(予定)	156
10	5月下旬予定	ナイトストライカー	ビング	STG	¥6,400	153
11	5月下旬予定	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズII	ファミリーソフト	AVG	¥5,800	
12	5月予定	井出洋介の麻雀家族(仮)	セタ	TBL	¥6,500	154
13	春予定	ハイパー麻雀(仮)	アスク	TBL	価格未定	
14	春予定	Falcata〜アストラン・パードマの紋章〜	ガスト	SLG	¥6,800	142
15	6月23日予定	競馬最勝の法則'95	コピアシステム	ETC	¥6,800	156
16	6月23日予定	対局将棋 [極](仮)	ログ	TBL	¥7,800(予定)	156
17	6月30日予定	アクアノートの休日	アートディンク	ETC	¥6,800	38
18	6月30日予定	エースコンバット	ナムコ	STG	¥5,800	147
19	6月予定	アーク ザ ラッド	SCE	RPG	¥5,800(予定)	132
20	6月予定	機動戦士ガンダム	バンダイ	ACT	価格未定	20
21	6月予定	サイバーウォー	ココナッツジャパンエンターテイメント	ETC	¥8,800	156
22	6月予定	サラブレッドブリーダーII PLUS	ヘクト	SLG	¥6,200	156
23	6月予定	サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ	ETC	価格未定	157
24	6月予定	メタル ジャケット	ポニーキャニオン	SLG	価格未定	151
25	6月予定	ユニバーサル バーチャ パチスロ 〜必勝攻略法〜	マップジャパン	ETC	¥6,800	156
26	6月予定	RAYMAN	UBIソフト	ACT	¥5,800	157
27	7月7日	動画でパズルだ! ププクプー(仮)	アジェンダ	PZG	¥5,800(予定)	157
28	7月予定	KING'S FIELD II	フロム・ソフトウェア	RPG	¥6,300(予定)	143
29	7月予定	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	PZG	¥5,800	155
30	7月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	SLG	¥6,000(予定)	
31	7月末予定	Extreme Power(仮)	プロファイア	STG	価格未定	
32	7月末予定	怪獣戦記	プロデュース	RPG	価格未定	144
33	7月末予定	3×3EYES〜吸精公主〜	エクシングエンタテイメント	AVG	¥7,800	
34	8月予定	海底大戦争	エクシングエンタテイメント	STG	¥5,800	
35	8月予定	GROUND STROKE	エス・ピー・エス	SPG	価格未定	
36	8月予定	四柱推命ピタグラフ	データムポリスター	ETC	¥6,800	155
37	8月予定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	TBL	価格未定	
38	夏予定	オフワールドインターセプタ	BMGビクター	ACT	価格未定	
39	夏予定	幻想水滸伝	コナミ	RPG	価格未定	138
40	夏予定	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	アスキー	AVG	¥6,800	150
41	夏予定	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	SPG	¥5,800(予定)	12
42	夏予定	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	S・RPG	¥5,800	140
43	夏予定	Zero Divide	ズーム	対戦ACT	価格未定	10
44	夏予定	ときめきメモリアル 〜forever with you〜	コナミ	SLG	価格未定	14
45	夏予定	ハイパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	SPG	価格未定	157
46	夏予定	パチンコ倶楽部	I.S.C	ETC	価格未定	156
47	夏予定	ヴァンパイア 〜ザ ナイト ウォリアーズ〜	カプコン	対戦ACT	価格未定	
48	夏予定	ザ・ホード	BMGビクター	SLG	価格未定	
49	夏予定	宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.II	アスミック	ETC	価格未定	148
50	夏予定	BOXER'S ROAD	NEW	SPG	¥5,800(予定)	156
51	10月下旬予定	クーロンズ・ゲート	SME	AVG	価格未定	155
52	秋予定	蜃気楼回廊(仮)	プレ・ステージ	AVG	価格未定	
53	秋予定	TIZ〜Tokyo Insect Zoo〜	ゼネラルエンタテイメント	未定	価格未定	
54	秋予定	土器王紀	バンプレスト	AVG	価格未定	28
55	秋予定	ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ	SCE	TBL	¥5,800(予定)	154
56	12月予定	東京ダンジョン	角川書店	RPG	価格未定	
57	12月予定	マクロス (仮)	バンダイビジュアル	3DSTG	価格未定	36
58	今冬予定	エイリアントリロジー	アクレイムジャパン	未定	価格未定	160
59	今冬予定	行け! 稲中卓球部	アクレイムジャパン	未定	価格未定	160
60	今冬予定	レボリューションX	アクレイムジャパン	ガンSTG	価格未定	160
61	'95年中	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	SLG	価格未定	
62	'95年中	オーガリアン—亜人伝—	ビジュアルアーティストオフィス	ETC	価格未定	
63	'95年中	かなでーる	サクセス	ETC	価格未定	
64	'95年中	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	ETC	¥5,800(予定)	
65	'95年中	サクセスストーリー	アルトロン	SLG	価格未定	157
66	'95年中	Super301S.Q.	日本物産	SLG	価格未定	
67	'95年中	Super Racer(仮)	PD	RCG	価格未定	
68	'95年中	スターフライトファンタジー	タイトー	SLG	価格未定	
69	'95年中	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	ETC	価格未定	
70	'95年中	タイブレーク	バディ	SPG	価格未定	
71	'95年中	"TOKYO 2020"	レインボー・ジャパン	AVG	価格未定	
72	'95年中	日本の倶楽部(仮)	ズーメックス	SPG	価格未定	
73	'95年中	Not Treasure Hunter	アクティアート	AVG	価格未定	
74	'95年中	バーチャ麻雀	マップジャパン	TBL	価格未定	
75	'95年中	バーチャリモコン(ヘリパート1)	スリーディ	未定	価格未定	
76	'95年中	ハイパーツアー	スリーディ	未定	価格未定	
77	'95年中	BOUNTY ARMS	データウエスト	ACT	¥6,800	
78	'95年中	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	RCG	価格未定	
79	'95年中	フィッシュアイズ	パック・イン・ビデオ	ETC	価格未定	
80	'95年中	プリンセスメーカー3	SCE	SLG	価格未定	
81	'95年中	ポポロクロイス物語	SCE	RPG	¥6,000(予定)	
82	'95年中	メルティランサー	ブレイズ	SLG	価格未定	34
83	'95年中	レッド・プラズム	SCE	ACT	価格未定	
84	'96年予定	SPACE 2109(仮)	プロファイア	AVG	価格未定	
85	未定	RPGツクール(仮)	アスキー	ETC	¥5,980(予定)	
86	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	AVG	価格未定	
87	未定	囲碁指南	アスク	TBL	価格未定	
88	未定	囲碁PS(仮)	アスキー	TBL	価格未定	
89	未定	Incoming(仮)	マルチソフト	STG	価格未定	
90	未定	Indycar Racing	ヴァージンインタラクティブ	RCG	価格未定	
91	未定	ウィザードリィVII(仮)	SCE	RPG	¥6,800(予定)	
92	未定	X-MEN	カプコン	対戦ACT	価格未定	
93	未定	カジノスペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	価格未定	
94	未定	ガボール・スクリーン	SCE	ETC	価格未定	
95	未定	クリーチャーショック	ヴァージンインタラクティブ	ACT	価格未定	
96	未定	豪血寺一族2(仮)	アトラス	対戦ACT	価格未定	
97	未定	サッカースペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	価格未定	
98	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	価格未定	
99	未定	The 11th Hour〜The 7th GuestII〜	ヴァージンインタラクティブ	AVG	価格未定	
100	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	ETC	価格未定	
101	未定	ストリートファイター ザ・ムービー(仮)	カプコン	対戦ACT	価格未定	
102	未定	3Dゴルフ(仮)	SCE	SPG	価格未定	
103	未定	センター試験トライアルゲーム セン太郎君が行く	インサイダー	未定	価格未定	
104	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	SLG	価格未定	
105	未定	大地の子供たち マーセルヴァの杖	マックス・ファイブ	RPG	価格未定	157
106	未定	高野孟の世界地図の読み方(仮)	インサイダー	未定	価格未定	157
107	未定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	RPG	価格未定	
108	未定	ツァイトガイスト	タイトー	STG	価格未定	
109	未定	デッドヒートロード	日本物産	RCG	価格未定	
110	未定	Demolition man	ヴァージンインタラクティブ	ACT	価格未定	
111	未定	東京SHADOW	タイトー	AVG	価格未定	
112	未定	トータル・エクリプス	BMGビクター	STG	価格未定	
113	未定	ドラゴンボールZ 超武闘伝(仮)	バンダイ	対戦ACT	価格未定	
114	未定	トワイライトシンドローム	ヒューマン	AVG	価格未定	153
115	未定	V-TENNIS	トンキンハウス	SPG	価格未定	157
116	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	SLG	価格未定	
117	未定	必殺パチンココレクション	サンソフト	ETC	価格未定	
118	未定	PHILOSOMA	SCE	STG	¥5,800(予定)	
119	未定	フォーチュン・クエスト	メディアワークス	TBL	価格未定	154
120	未定	ブルーフォレスト物語〜風の封印〜	ライトスタッフ	RPG	価格未定	
121	未定	ボーリング(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	価格未定	
122	未定	Music ISLAND vol1 ピーターと狼	オラシオン	ETC	価格未定	
123	未定	Music ISLAND vol2 くるみ割り人形	オラシオン	ETC	価格未定	
124	未定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	価格未定	
125	未定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!	日本クラリービジネス	SLG	価格未定	156
126	未定	野球(仮)	ジャレコ	SPG	価格未定	
127	未定	ライブ・リミックス(仮)	プロファイア	AVG	価格未定	
128	未定	LIPROS	ビジュアルアーティストオフィス	ETC	価格未定	
129	未定	RACE DRIVIN'	TWI	RCG	価格未定	157

緊急発表！

ポリゴンが可能にした、実況ウイニングイレブン Jリーグ



ポリゴンに命を吹き込まれた選手たちその動きは大迫力！



◀これがゲームの通常画面だ。PS版も同じような展開になるぞ。



▲キャラの動きがカッコイイので、プレイしながら応援したくなってしまう。

ＰＳ参入メーカーの中でも１、２を争う人気メーカー・コナミから新しいサッカーゲームが登場するというビッグニュースが飛び込んできた。ゲームエキスポの会場での衝撃的なデビュー画面を目撃したラッキーな人もいたかもしれないけど、そう、コナミが初めてポリゴンをガンガンに使ったのがこのゲームなのだ。

ＳＰＧに定評のあるコナミが作るのだから、という期待を裏切ることなく、選手やボールの動きは、より現実の試合の迫力に近づいて、画面から飛びだしそうな名プレイがゲーム中にリアルタイムで次々と繰り広げられる。そして、視点も常に最も迫力のあるアングルで切り替わるため、今までに見たことのないサッカー空間が見事に作りだされているのだ。これは超期待の一作になりそうだね。

最新のJリーグの選手データ

ＳＰＧではシステムまわりが大切なのはもちろん、選手などのデータも重要だ。このゲームにはその点でも最高点を付けられるぞ。なにしろ最新のＪリーグのデータをそのまま採用しているのだ。選手やチームが実名そのままなのはもちろん、パラメータも最新の成績を反映しているから、自分のひいきしているチームで対戦すれば、盛り上がること間違いなしだ。

さぁ、大好きなあのチームをキミの手で勝利に導こう！



◀ルールまで、Ｊリーグの公式ルールに沿っているのだ。



▲場面によっては選手がズームアップする。ひいきの選手をチェックせよ！

臨場感バツグンの展開



▲各場面に応じて、３種類の蹴り方から使い分けることができる。これはゴール前にダイレクトにオーバーヘッドを狙ったところだ。



▼ゴールが決まったら、選手たちの喜びを表すパフォーマンスを見れちゃうのだ。

ゲーム中に、アナウンサーによる実況が入るので、実際に試合を見ているような気分でプレイに熱中することができる。また、ポリゴンだからこそ実現した、３Ｄキャラを横から追いかける視点によって、より迫力のある選手の動きを楽しめる。そして、キックも多彩に使い分けられるので、ボールを巡る駆け引きも十分に楽しめるのだ。



▲もちろん反則すればイエローカードをもらう。審判に抗議をしたりすると、レッドカードで即退場ということもあるのかな？

新感覚のサッカーゲームが登場!

ングシュート(仮)



Jリーグ
実況ウイニングシュート(仮)

●ジャンル／SPG●メーカー／コナミ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

直撃インタビューが明かす、PSに懸けるコナミの意気込み

期待のサッカーゲームが突然の発表！このうれしい情報を得た電撃PS班は、コナミの開発部長である北上さんに直撃インタビューを試みたぞ！

電撃PS（以下・電）：PS版『実況ウイニ〜(仮)』の特徴はズバリ何ですか？

コナミ（以下・コ）：サッカーの試合をすべてポリゴンで表現した点でしょうね。普通ポリゴンにすると処理速度が落ちるんですが、ポリゴンでかつ速いゲームを作りたいというのが最初のコンセプトでした。実は家庭用でフルポリゴンのサッカーゲームはこれが初めてになるんです。

電：他のメーカーさんからポリゴンのサッカーはいくつかありますが、フルポリゴンではなかったようですからね。では、ポリゴンにしたことで、今までのサッカーゲームとどんな違いがありますか？

コ：まず視点が目新しいですよね。また、グラウンド上のラインの寸法もキチっと計ってあるんですよ。こんなコダワリもポリゴンだからこそできたことです。

電：ゲームシステムの特徴なども教えていただけますか。

コ：まず、本物を意識したために、システム的に試合のシミュレーション性が高いことが挙げられますね。

電：選手の個性はどうでしょう？

コ：パラメータは個人ベースで、かなりの種類を持たせて特徴付けますよ。もちろん、ある選手が極端に抜きんでたりすることはありませんが。

電：PS版では舞台がJリーグになるということで、雰囲気作りにもかなり気を使われていると思うのですが。

コ：今の課題は実況がどこまで入れられるかでしょう。声を誰が担当するかはまだ秘密ですが、これでJリーグの試合らしさがよく表現できると思います。ルールもJリーグ公式ルールに可能な限り同じにします。反則も用意してますよ。

電：これはPSと互換性のあるアーケードゲーム基板で作られたゲームとのことですが、これからはこのタイトルのように、PSゲームがアーケードでも遊べることが増えそうですね。

コ：いえ、そうでもないのです。業務用と家庭用というのは実際には100%リンクしないんですよ。ですから、両方に向いているタイトルのみ、こういう形でユーザーに提供していくことになります。これらも含めて、これからのコナミに期待して見守ってほしいですね。



▲インタビューに応じてくださった開発部長の北上さん。個性豊かで、ゲーム内容などに関する質問に、的確かつ鋭く答えていただいた。

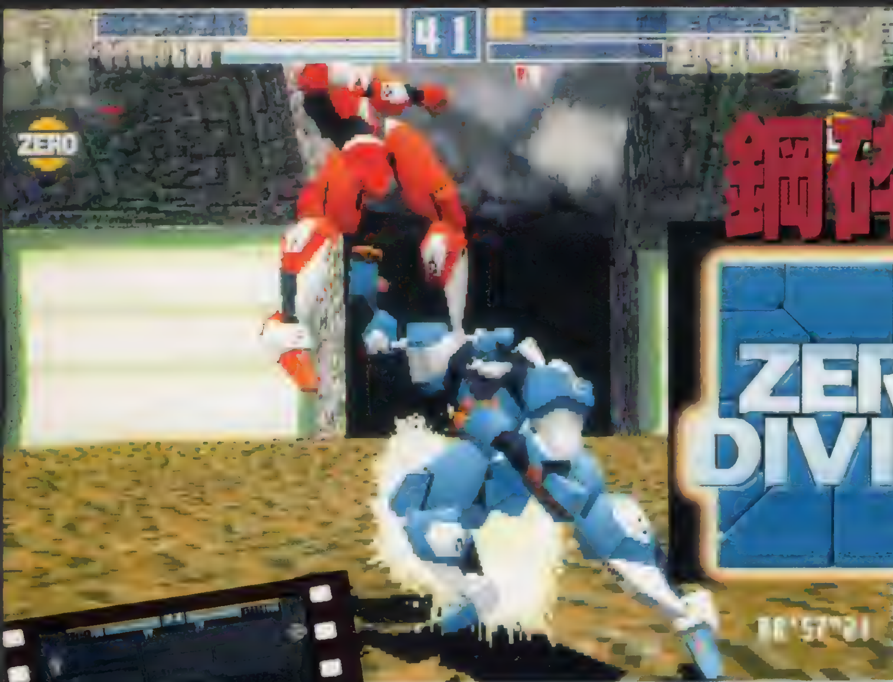
コナミがPS互換の業務用基板を発表

コナミから、PSユーザーにうれしい業務用ゲーム基板が発表された。すでにナムコのシステム11（の『鉄拳』）で実現されているように、PSと互換性のある業務用基板はアーケード版からの移植が非常にスムーズにできる。PSの長所であるポリゴン機能の優れたゲームをアーケードとPSの両方で発売しようという場合には、この基板のメリットは非常に大きいといえるだろう。

このサッカーゲームがどうやら基板上で作られた第1作らしいのだけれど、今後もこの基板に向いたタイトルはどんどん増えていきそうだ。

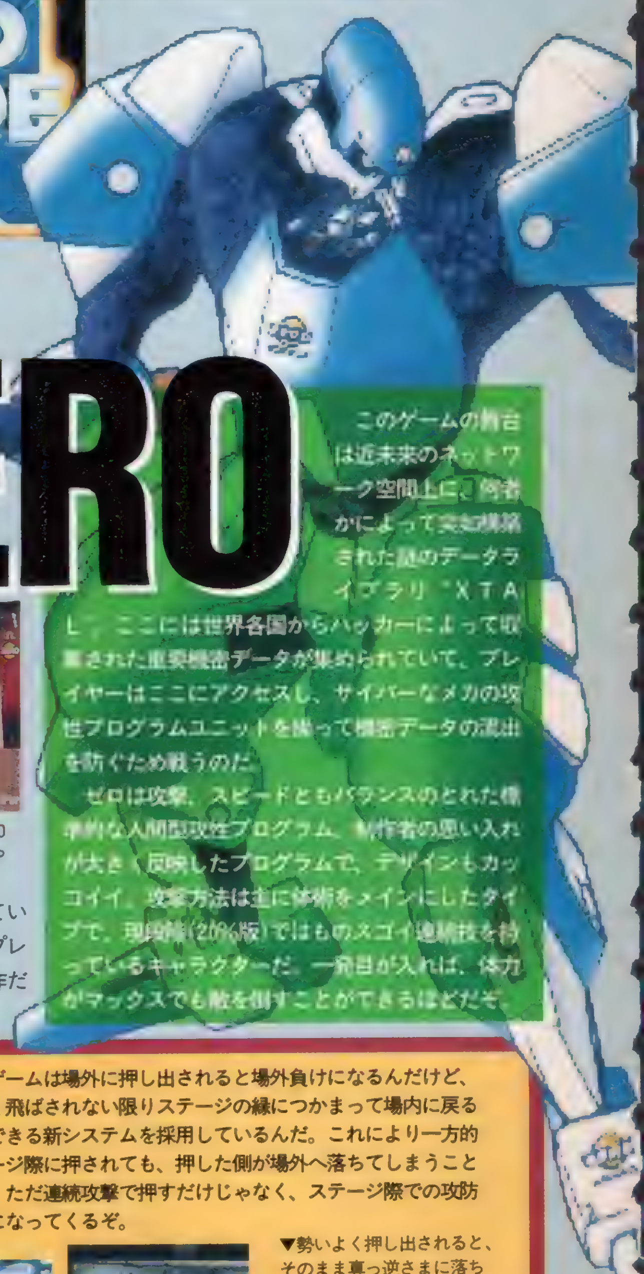


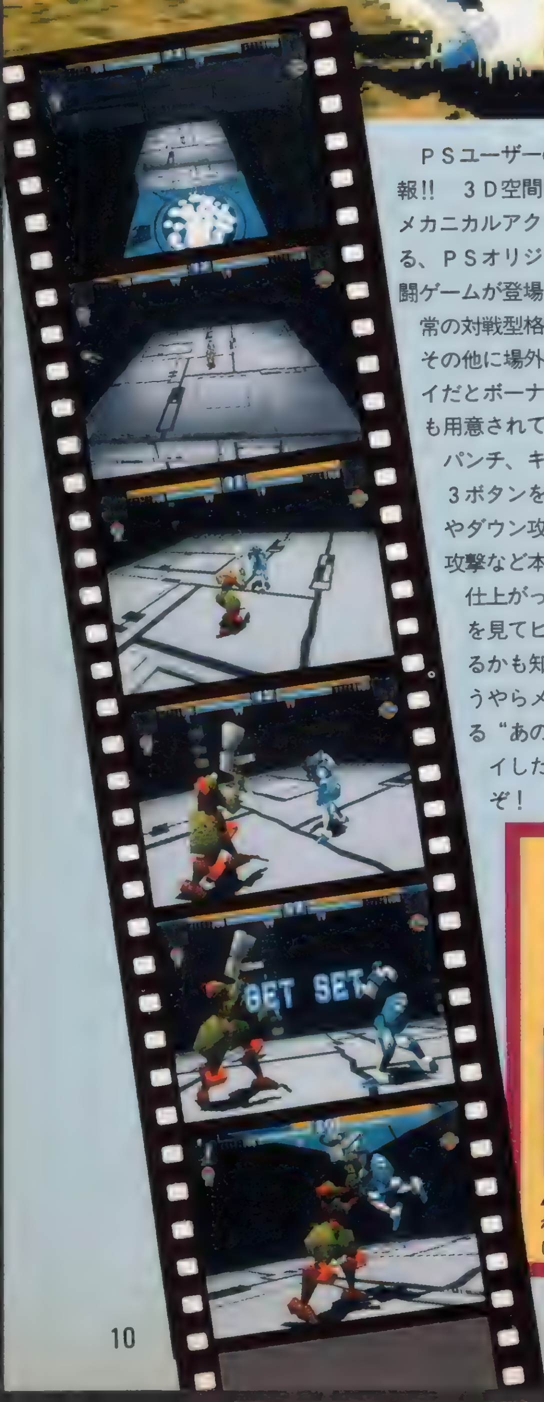
◀これはアーケード版『プレミアサッカー'95』。この興奮が短期間でそのままPSに登場—これからはこんなコナミのゲームがどんどん増えていくかも知れない。



鋼砕け散る！ バー

ゼロ・ディバイド ZERO DIVIDE™





ZERO

ＰＳユーザーのみんなに超特報!! ３Ｄ空間を舞台に迫力のメカニカルアクションが展開する、ＰＳオリジナルポリゴン格闘ゲームが登場!! ルールは通常の対戦型格闘ゲームと同じ。その他に場外負けや１Ｐプレイだとボーナスステージなども用意されているぞ。操作はパンチ、キック、ガードの３ボタンを使用し、投げ技やダウン攻撃、多彩な連続攻撃など本格的なゲームに仕上がっているぞ。操作を見てピンときた人もいるかも知れないけど、どうやらメーカーさんの方もアーケードで大ヒットしている“あのゲーム”を意識して開発しているらしい。プレイした感覚も似ているし、ファンにはたまらん新作だぞ！ これからの続報に注目してくれ!!



▲今回プレイしたバージョンは20%の開発度だったけど、雰囲気やプレイ感覚はバッチリだったぜ！

このゲームの舞台は近未来のネットワーク空間上に、何者かによって突如構築された謎のデータライブラリ“XTAL”。ここには世界各国からハッカーによって収集された重要機密データが集められていて、プレイヤーはここにアクセスし、サイバーなメカの攻性プログラムユニットを操って機密データの流出を防ぐため戦うのだ。

ゼロは攻撃、スピードともバランスのとれた標準的な人間型攻性プログラム。制作者の思い入れが大きく反映したプログラムで、デザインもカッコイイ。攻撃方法は主に体術をメインにしたタイプで、現段階(20%版)ではものスゴイ連続技を持っているキャラクターだ。一発目が入れば、体力がマックスでも敵を倒すことができるほどだぞ。

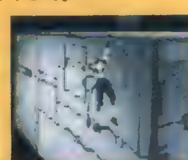
リングアウトだ新システム!!

このゲームは場外に押し出されると場外負けになるんだけど、勢いよく飛ばされない限りステージの縁につかまって場内に戻ることができる新システムを採用しているんだ。これにより一方的にステージ際に押されても、押した側が場外へ落ちてしまうことになる。ただ連続攻撃で押すだけじゃなく、ステージ際での攻防が重要になってくるぞ。





▲▶ステージ際に追い込まれてピンチと思いきや、縁につかまってセーフ。



▲縁からはジャンプかそのままよじ登るか、選択ができるのだ。

▼勢いよく押し出されると、そのまま真っ逆さまに落ちて場外負けになるぞ。

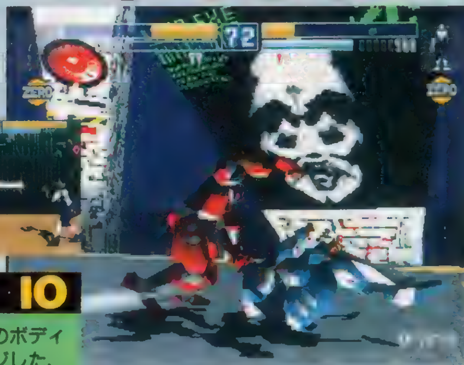


ニングソリッド見参!!



◀▼キャラのなかには飛び道具を持ったヤツもいるぞ。









IO

女性のボディラインをイメージした、ネコのような人間型攻性プログラム。ネコだけあってスピーディな動きと柔軟な体捌きで敵を惑わし、両手につけた鋭いツメで切り裂く攻撃をする。ゼロと同じ制作者のためか、趣味が出ている。



▲勝負が決まると、その戦いの1本をまるまるリプレイしてくれるのだ。

プレイヤーキャラは全部で8ユニット!!

このゲームで使用できるキャラクターは、ノーマルな人間タイプからごっついサソリタイプ、威圧感のあるデーモンタイプなど全8ユニットだ。それぞれとっても個性的で、コレを見るとポリゴンとメカの相性がピッタリなのが分かるよね。メカデザインで定評のあるズームが開発しているだけあって、デザインはどれもピカイチのデキ。今回紹介した他にも、ボスキャラクラスが4体登場する予定。どんなデザインかとっても楽しみだネ。



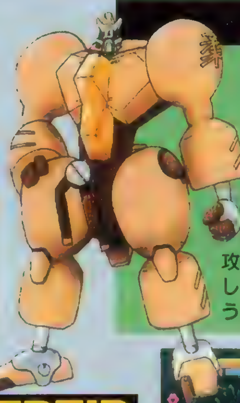
WILD 3

グレネードランチャーのような強力な銃と大きなサバイバルナイフを使いこなす、人間型攻性プログラム。銃は飛び道具として使え、コンビネーションからつなげることもできるのだ。



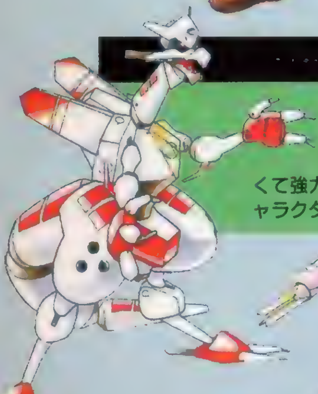
CYGNUS

イオスと同じ制作者が作り出した、忍者タイプの人間型攻性プログラム。逆手に持った剣で攻撃し、妖しげな忍術を使うらしい。やっぱり忍者はかっこいいな。



EOS

ゼロの制作者ではなく、別人が作った人間型攻性プログラム。日本文化の影響を受けているようで、背中と腕に"柔"の文字が刻まれているのだ。攻撃は投げ技を得意としていて、柔道家のようなキャラクター。



DRACO

ドラゴンのデザインをしている、超合金のようなドラコ。攻撃方法は炎をはいたり、太くて強力なしっぽによる一撃が魅力のキャラクターだ。



TAU

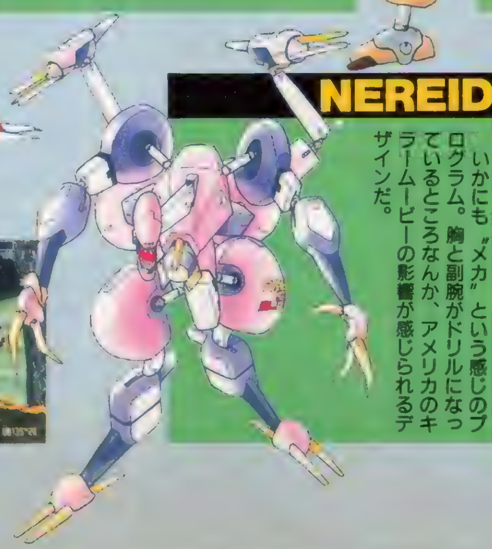
登場キャラの中で異色な外観を持つ、非人間クリーチャー型攻性プログラム。トリッキーな動きと自在に動く強力なしっぽで攻撃する。画面上に2体出ると、ほとんど隙間が無くなる。





NEREID

いかにも"メカ"という感じのプログラム。胸と副腕がドリルになっているところなんか、アメリカのキラームービーの影響が感じられるデザインだ。



Zero Divide

ゼロ・ディバイド

●ジャンル/対戦ACT●メーカー/ズーム
●発売日/夏予定●価格/未定
●対応周辺機器/メモリーカード●多人数プレイ/(2人)



挑発!!



相手をマットに叩き伏せ、かかってこいとばかりのアピール。馳お得意の、リック・ルードばりのセクシー・ポーズ（？）も、完全再現だ！

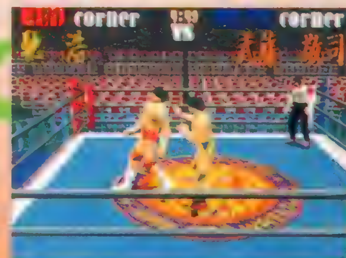


—新日本プロレスリング—

闘魂烈伝

ＰＳに待望のプロレスゲームが登場する！　その名も『闘魂烈伝』!!「闘魂」といえば、そう、「燃える闘魂」アントニオ猪木率いる新日本プロレス。その名の通り、このゲームには新日の現役レスラーたちが実名で登場するのだ。得意技からコスチューム、決めポーズまでが、華麗で、そして迫力あるフル・ポリゴンアクションで再現されているぞっ！ファンならずとも必見の１本なのだ。

プロレスゲーム新次元に突入!!



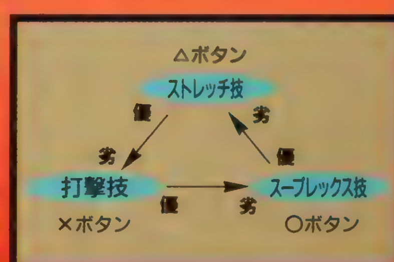
▶小さなキャラが忙しそうにチマチマ動くプロレスゲームの時代はもう終わり。「闘魂烈伝」はポリゴン処理の巨大なレスラーが、重量感あふれる技を次々に繰り出す迫力あるシーンを約束する！　ダメージ次第ではグロッキー状態にもなるぞ！



ポリゴンの重

……プロレス技３すくみ……

このゲームの基礎となっているのは、「プロレス技３すくみ」と呼ばれる理論だ。簡単に言えば、「ストレッチ技」は「打撃技」に強く、「打撃技」は「スープレックス技」に強く、「スープレックス技」は「ストレッチ技」に強いというもの。「理論」なんていうと大げさに聞こえるかもしれないけど、ようするにジャンケンだと思ってもらえればＯＫ。しかし、それぞれの技がボタン一発簡単操作で飛び出すだけに、技の攻防は一瞬の駆け引きにかかってくるのだ。



　※画面は開発中のものです。



ストレッチ技

いわゆる絞め技、関節技。スリーパーホールドやヘッドロックから、さそり固め、ＳＴＦまで、大技、小技の数々が用意されている。相手のスタミナをジワジワ奪うにはもってこいの技だ。ギブアップも狙えるかも？

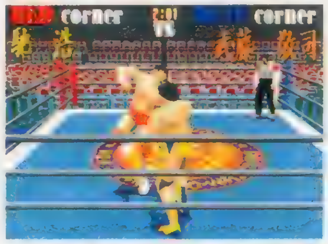


◀絞め技の基本、スリーパーホールド。絞め落とすことはできるのだろうか？　技の後、相手のバックをとることができる。冗談でもマネしないように！

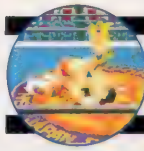


打　撃　技

パンチ、チョップからラリアットやソバットまで、あらゆる直接攻撃の総称。相手の出鼻をくじいたり、ダッシュからカウンターで飛びこんだりと用途は幅広い。ソバットなどの華麗な技もあるので、カッコよく決めたい。

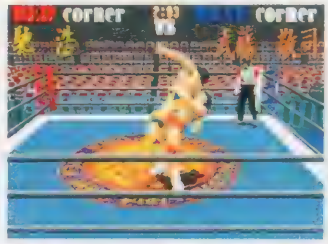


◀手っとり早くダメージを与えられる打撃技の基本、エルボー。単発で使うのではなく、ここから攻撃の糸口をつかもう。痛いに決まってるからマネするな！



スープレックス技

ボディースラムやバックドロップ、ジャイアントスイングやパワーボムなど、レスリングの華ともいえる投げ技。大ダメージを与えるのには最適だろう。もちろん、そのままフォールにもっていける技もあるぞ。



◀華麗で豪快、かつ大ダメージの投げ技。投げた後は当然、倒れた相手にストンピングなどの追い打ちも可能。これももちろんマネするものではない。

新日本プロレスの精鋭がキミを待っている！ ファンには涙もののメンバー!!



彼らの他にも、総勢12人のレスラーが登場する（予定）。リングアナのケロちゃんは登場するか？　解説の山本小鉄さんは？　「燃える闘魂」アントニオ猪木はリングに上がるのか？　レフェリーはぜひ、タイガー服部氏にお願いしたい！　様々な期待と夢と希望を胸に、指折り数えて発売日を待て。









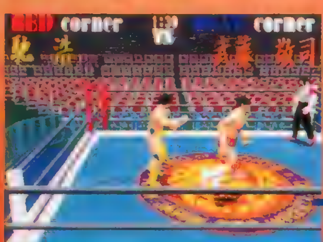
新日本プロレスリング
闘魂烈伝

●ジャンル／プロレスゲーム●メーカー／トミー
●発売日／夏予定●価格／¥5,800（予定）
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（2人）

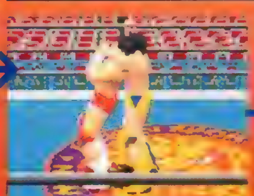
量感と、スピードに驚け！

連続技がキモチイイ!!

プロレスにも連携技、連続技はある。打撃から絞め技、投げ技へと流れるように技をつなげば、相手のスタミナを一気に奪うこともできるぞ！　基本は絞め技で弱らせておいて投げ技へとつないで大ダメージ。各レスラーの得意技をうまく活かした連携を考えよう！

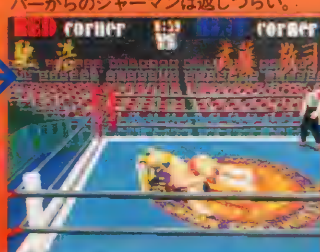


▲連続技の一例。まずは相手の自由を奪うために、ハンマースルーで相手をロープに投げよう。いきなり絞め技や投げ技に持ち込むよりは入れやすいかも。とにかく重要なのは、相手の自由を奪うこと。途中で返されては連続技にならない。グロッキー状態にできればベストだ！



▲ロープから跳ね返ってきたところにカウンターでスリーパー。これで相手のバックに回って絞め上げて……。

▼ジャーマンスープレックス！　スリーパーからのジャーマンは返しづらい。





▲投げた後もしっかり追い打ち。起きあがらせてもう一度投げるのも効果的だ！



▲やっぱりタイガー服部？






ときめきメモリアル forever with you

声優&開発者インタビューなど 今月も盛りだくさん!!

詩織ちゃん's PSオリジナルグラフィック

さぁ、今月もはりきっていってみましょ〜ッ!! 今月の超目玉は、PC版でも謎の部分が多かった声優さん全14人を、一挙にドドーンと華麗に大紹介!! ファンは、ぜぇ〜ったい見逃すなよ!!






▲体操服姿の詩織ちゃん。PS版ならではの新しいシチュエーションとして、また新たな恋の思い出が作れそうだね。



▲あの〜、このシーンはたぶん冬のはずなんだけど、肩を出して寒くないですか？ あっ、でも大邸宅の中だから暖かいのか。

サブゲームはやっぱり ツインビー!!

PC版では、初代『ツインビー』のボスオンパレードが楽しめるものと、オリジナルの『フォースギア』という2つのSTGを遊ぶことができた。PS版で、まず発表されたのがこの『ツインビー TIME ATTACK』だ。しっぽバリアがついていることから『出たな!!』以降のパワーアップで遊べるんじゃないかな。ため撃ちができれば稼げそうだけど、このシリーズはやはり黄ベルを取り続ける1万点ラッシュがハイスコアのカギを握るんだよね。



◀オプション設定が気になる。これってキーコンフィグ？



◀ボスや弾の感じが、「ポップン」してるかな。それにしても画面がやけに正方形ですが？





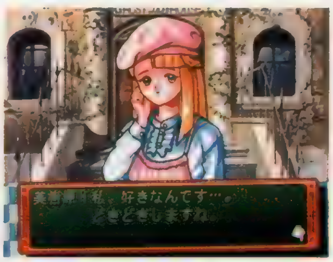
PSオリジナルイベント!!

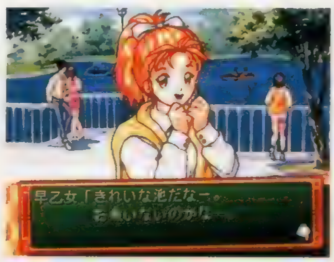




ここに大きく紹介した２枚のＰＳオリジナルイベント画面について、本誌ならではの紹介ということで、簡単に推理してみましょう（コナミの早坂さんに怒られそう）。まず虹野さん。この場所はどこか？　学校の保健室、自宅、合宿所、修学旅行先のホテルなどが考えられるけど、素直に○○とします（希望）。起きる時期は、風邪を引きそうな季節では？　季節の変わり目や冬とか。そして、虹野さんのセリフに込められた想いを考えると、これはかなりときめいている、と思われます。虹野さんに一途なプレイが要求されるかもしれません。如月さんのイベントは、やはりこれは体育祭のものと素直に考えるのが適切でしょう。









もっと！モット！知りたい 独占 開発者インタビュー!!

―現在の開発状況を教えてください？

「約30パーセントぐらいですね。気合いを入れて追加イベントなどを作っていますから、期待してください」

―追加イベントは各キャラ１つずつなのですか？

「それぞれの女の子に、最低１つは追加する予定です」

―女の子のファッションに、PSオリジナルのものがありましたが・・・・？

「PS版では、すべての女の子にオリジナルのファッションを用意しています」



▶めたるゆーき氏。サウンド関係に答えていただいた。

―イベントなどに変更の予定は、ありますか？

「体育祭の種目や文化祭の出し物には、一部変更になるものがあります。誕生日やクリスマスのプレゼントについても変更がある予定です。修学旅行では、基本的に変更はありませんが、いろいろプレイしてみると変わった展開があるかもしれません」

―サブゲームについてはどうですか？

「サブゲームは、STGを２つ予定。体育祭、縁日、戦闘などのミニゲームは、とくに好評だったもの以外は新しくなっています」

―オープニングの主題歌が変わるそうですが？

「オープニングシーンがかなり変わり、グラフィックもグレードアップしますので、サウンド面でも強化しています。コーラストーンもフィーチャーして、かなり聞きやすいアレンジになっています」



3月26、27日、新イベン

新イベントのセリフのみといっても収録は2日に渡って行われたぞ。取材してみてビックリしたのは、声優さんのイメージや普通の声が、キャラクターそのままなこと。インタビューの部分を、キャラクターの声を思い出しながら読むと雰囲気抜群だよ。PC版をプレイしていない人は、女の子のイメージがつかめるんじゃないかな。

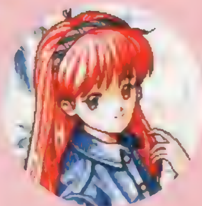


▲インタビューは和気あいあいのうちに終了した。オチャメな一面も…。

金月真美 MAMI KINGETSU as 藤崎詩織



▲劇団ひまわり出身。CMのナレーションやアニメの仕事を中心に活躍。



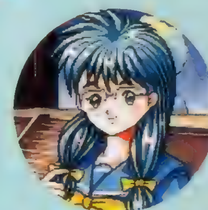
ミシガン州の州立大学の大学院に通う金月さん。詩織ちゃんと同じで才色兼備ですね。

—役作りで心がけた点は？「詩織ちゃん役には慣れてきたんですけど、違うキャラクターに育っていっちゃわないように、そのままの詩織ちゃんをキープするように心がけました」
—ファンに一言「いつも応援してくださってありがとうございます。お手紙をいただくたびに、うれしく思います。ラジオドラマでは、またちょっと違う『ときめき』の世界を楽しんでください」

関根明子 AKIKO SEKINE as 如月未緒



▲「蒼き伝説シュート」の平松しずこ役、TVのナレーションでも活躍。



如月さんのように清楚な感じの関根さんは、紐緒さん役の中さんと、ときどきナベを囲むとか。

—役作りの点で心がけた点は？「私はお母さんや先生役とかが多いんですが、女子高生ということで、おとなしい如月未緒のイメージとして、素直な作らない感じでやらせていただきました」
—ファンに一言「未緒はおとなしいんですけど、やるときはやるぞみたいな、はみだしたら何をやるかわからない一直線な部分の未緒も見ていただけたらなって思います」

中ともこ TOMOKO NAKA as 紐緒結奈



▲「ちびまる子ちゃん」の藤木くん役など、アニメ作品に多数出演。



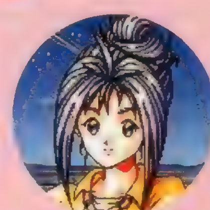
「結奈は私にとってかわいいキャラ。他では古式さんかな」中さんは個性的なキャラがお好き。

—役作りで心がけた点は？「結奈はクールですが、男の子によってどんどんやさしくなったり、はにかみながら本心を出したりするところが、カワイイなって思います。その、クールなのにちょっと感情が出るみたいなところが苦労しました」
—ファンに一言「結奈のちょっとつっぱってて、でも本当はすごく素直って部分をみんなが好きでいてくれたらなって思います」

川口雅代 MASAYO KAWAGUCHI as 片桐彩子



▲ドラマ「高校教師」に出演。TV番組の司会やレポーターなどで活躍。



川口さんによる「片桐彩子の性格分析」には降参。片桐さんは川口さん自身とのこと。

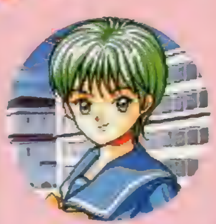
—片桐彩子に対する思い入れは？「いつも元気で明るくて、ちょっとズレてて、どこか3枚目。でも思いは人一倍強くて、愛についてはマジメに考えてる。ちゃんとした英語にならないところも、キャラクターとしておっちょこちょいなところも気にいってます。ブルーになったときも、私の中の彩子が助けてくれます」
—ファンに一言「寝不足でクマを作らないようにしてくださいね」

トのセリフを収録！アフレコ徹底取材!!

笹木綾子 AYAKO SASAKI as 清川　望

▶「キング・オブ・ハーツ」など、多数のミュージカル作品に出演。





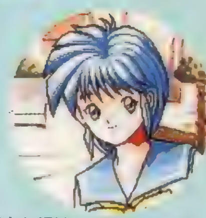
ジャズダンスの教師や踊りの舞台に立つ、活動的な笹木さん。清川さんも体を動かすのが好き。

―役作りで心がけた点は？「ときめいているとき、男の子のことがキライなとき、の部分で差が出るように、声を変えたりせずに気持ちからセリフが出るように心がけました。自分の中に清川望って女の子が住んでるので、愛着がありますね」
―ファンに一言「これからも心の友として、清川望と『ときめき』の他の女の子に愛着を持って楽しんでください」

菅原祥子 SACHIKO SUGAWARA as 虹野沙希

▶CD「ギリシャ　ローマ神話」、舞台「みごとな女」などに出演。





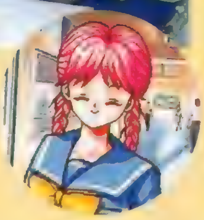
努力と根性の虹野さん。でも、全然気負ったところを感じないのは菅原さんの人柄のためかも。

―役作りで心がけた点は？「とびぬけて手の届かない女の子っていうんじゃなく、こんな女の子がそばにいたらホッとするなって感じで、やらせていただいてます」
―ファンに一言「沙希ちゃんのイメージをくずさないように、元気にやりましたので楽しんでください。ＰＣ版にはなかった新しい部分を一生懸命探して、見つけてみてくださいね」

黒崎彩子 AYAKO KUROSAKI as 古式ゆかり

▶「メルローズプレイス」など洋画の吹き替え、ＣＦの声などで活躍。



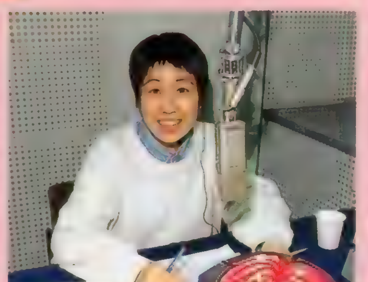


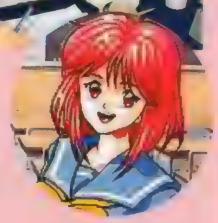
黒崎さんは古式さんに似て、おっとりとした女性。「私もボーッとしてるけど、逃げ足が早いんです」逃げ足って？？？

―役作りで心がけた点は？「ゆかりはお嬢様なので、お嬢様らしさを出そうと思うんですけど、ゆっくりしゃべることに一生懸命になっちゃいますね。でも、すごく親近感がわくキャラクターです」
―ファンに一言「ボーッとしながらも、古式ゆかりも成長したと思いますので、よろしくお願いします」

鉄砲塚葉子 YOKO TEPPOHZUKA as 朝日奈夕子

▶他作品では、「ドラキュラX」のマリア役、「闘神伝」のエリス役など。





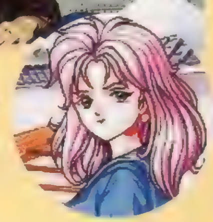
朝日奈さんはとても元気な女の子だけど、鉄砲塚さんは、とても物静かな人。でもね、声はやっぱり夕子ちゃんなんです。

―役作りで心がけた点は？「夕子ちゃんはすごく元気いっぱいの女の子なので、暗くならないように。高校生がしゃべる番組を耳をダンボにして聞いたりもしました」
―理想の男性像は？「一緒にいて素直になれる人がいいですね」
―ファンに一言「いつまでも朝日奈夕子ちゃんをかわいがってくださいね」

五十嵐麗 REI IGARASHI as 鏡　魅羅

▶「銀河戦国群雄伝ライ」の華玉役などの他、ＣＦのナレーションで活躍。





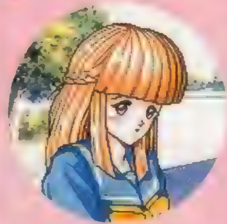
五十嵐さんいわく「魅羅は女王様然としているんですが、ホントはやさしくて家庭的な女のコ」ホントにそうですよね。

―役作りで心がけた点は？「高飛車になっても甘い声を入れたりとかして、イヤミにならないように気をつけています」
―鏡魅羅の理想の男性像は？「お金があって、一度に家族が増えても怒らない人かな」
―ファンに一言「魅羅がときめいてるときのセリフを、たくさん聞けるようにがんばってくださいね」

栗原みき子 MIKIKO KURIHARA as 美樹原愛



▶OVA「ドラゴンナイト外伝」などアニメ作品の他、舞台にも出演。



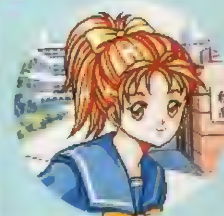
美樹原さんは動物が好きな女のコ。栗原さんも動物が好きで、ネコを4匹飼ってるそうです。

―役作りで心がけた点は？「愛はおとなしくてとってもカワイイ、守ってあげたくなる女の子。そのイメージを壊さないように、普段はないような自分の中の一番カワイイ部分、キレイな部分を前面に押し出すようにやらせていただきました」
―ファンに一言「ＰＳで初めての人も、ＰＣで遊んでくれた人も、愛に限らず、他のいろんな女のコとお付き合いして楽しんでいただけたらなって思います。感想とかお手紙とかいただけると、とってもウレシイですね」

よしきくりん KURIN YOSHIKI as 早乙女優美



▶「雪印ネオソフト」などのＣＦソング、ナレーション、ＤＪなどで活躍。



天真爛漫な優美ちゃんそのままのキャラクター、といった感じのよしきさんにはビックリ!!

―役作りで心がけている点は？「優美はいつもテンションが高くて普段の私をそのまま出せば、優美になってしまう感じなんですけどどんなに落ち込んでいても元気に、つねに明るくを心がけています」
―ファンに一言「ファンレターもたくさんいただきまして、よしきさんも歌ってください、とか書いてあったんですが、今度歌うことになりまして、ファンの方にはホントに感謝しています。今後も仕事の幅が広がるように、暖かい応援、厳しい御意見もお待ちしておりますのでよろしくお願いします」

津野田なるみ NARUMI TSUNODA as 伊集院レイ



▶「クレヨンしんちゃん」売間久里代役など、多数のアニメ作品に出演。



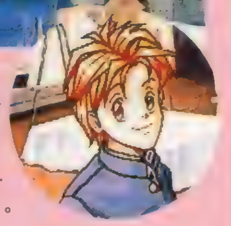
「ホントにイヤミな奴でしたね。そこで出てくるか～、みたいな」ＰＣ版をプレイした津野田さんの感想。でも、最後は…。

―役作りで心がけた点は？「高飛車にやれば伊集院になってしまう私なんですが、美形で金持ちの男役ということで、らしく聞こえるようにするのはやっぱり苦労しました。ホントはあんなに高笑いするつもりはなかったんですけど、やってるうちにそうなっちゃいましたね」
―ファンに一言「男の方にとってはライバルで、とってもヤな奴で嫌われ者ですけど、そんなに嫌わずに電話してあげてください」

上田祐司 YUJI UEDA as 早乙女好雄



▶「ウエディング・ピーチ」の風摩ようすけ役など、アニメを中心に出演。



好雄はとっても頼りになる友人。上田さんもナイスガイで、役者として、同性からのファンレターが一番ウレシイとのこと。

―役作りで心がけた点は？「好雄は自分とはまったく正反対なので、ノリ重視の役作りですごく楽しかったです」
―早乙女好雄でファンへの一言「え～、早乙女好雄です。僕は情報は何でも持っていますよ。いつでも聞いてください。自分のことはうまくいかないことが多いけど、キミのことならバッチリまかせて、俺がド～ンと胸を貸してやるから、なんでもこい！　どうだ！　まいったかぁ！」

菊池志穂 SHIHO KIKUCHI as 謎の女



▶ＣＭ「花王ソフィーナ」や、ＦＭ湘南の番組ＤＪなどで活躍。

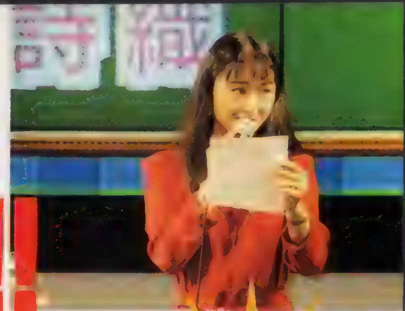
謎 NAZO なぞ

ＰＣ版ではわかってるんだけど、ＰＳ版ではまだ公表できません。知らない人は、菊池さんのコメントから想像してみてね。

―役作りで心がけた点は？「遠くで見ているだけでもかまわないけど、声をかけて男の子に微笑み返してもらいたい、みたいな私自身にある恋心と彼女の恋に対する強い想いがすごく通じて、自分にとってはやりやすいキャラクターでしたね」
―ファンに一言「声優として、段階を踏んで成長していくためには、この役が重要なステップになるので、『ときめき』と共にこの菊池志穂をよろしくお願いします」

『ときめき』NEWS

ゲームEXPOに、詩織ちゃん役の金月真美さんが登場!!



先月、幕張メッセで開かれたゲームＥＸＰＯの最終日、『ときめきメモリアル』の藤崎詩織役を演じる金月真美さんがゲストとして舞台に登場、大勢のファンがつめかけた中でトークショーが開催された。ラジオのアフレコ裏話に始まって、金月さんによる英会話講座、さらには観客の中の希望者に手伝ってもらって「冬の観覧車イベント」「告白シーン」「相合い傘イベント」の実演など、ファンにはたまらない内容だった。最後には『ときめき』の主題歌を舞台で披露。イベント出演も歌も初めての金月さん、ちょっと緊張したのか出だしを間違えたりするシーンも。でも、右手で頭をポコンと叩きながら「ごめん」と一言、かえってそんなところが大歓声を呼び起こし、イベントはファンの熱気に包まれ続けた。



▶金月さんの歌やトークに、イベント会場は盛り上がりっぱなし。



ジグソーパズルが発売されるぞ!!

ファンなら絶対欲しいジグソーパズルが発売される。大きさは、３００ピースと１０８ピースの２種類。玩具店やデパート、ゲームショップでも買うことが出来るぞ。発売は６月予定。定価は３００ピースが、¥1,400円、１０８ピースは、¥1,000円。ともに税別。

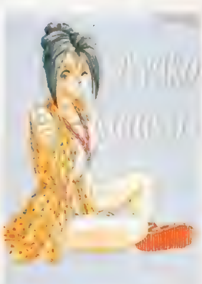
300ピース やりごたえ満点!!





108ピース カワイイあの子を一人じめッ♥









ときめきメモリアル
forever with you
●ジャンル／SLG●メーカー／コナミ
●発売日／夏予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可



ラジオドラマも人気爆発!!

もっと！モット！『ときめき』を広く知ってもらうために、ラジオドラマがオンエア中!! ゲームとは違う新しい『ときめき』が発見できるかもしれないね。毎週土曜日の夜は、要チェックだぞ。



▲ラジオドラマの声優さんが勢ぞろい。ＣＤドラマのオリジナルキャラクターも登場するよ。

『もっと! ときめきメモリアル』
●文化放送
●毎週土曜日深夜
24:00〜24:30
●パーソナリティ：丹下桜

機動戦士ガンダム

激しい爆風、うなるビームライフル…。コクピットから見た視点で展開する壮絶な戦いを徹底紹介。さらにビジュアルシーンも盛りだくさんだ！

動き始めたガ

前号に引き続き、ＰＳ版『ガンダム』の最新情報をなんと今回は6ページにわたってドド～ンと紹介しよう！　まず、コクピット視点での戦闘だけど、これが思っていたよりもド迫力！　敵のモビルスーツ(以下ＭＳ)が目の前に迫ってくると、思わず〝うぉ～っ！〟と声がでちゃうくらいなのだ。セル画で描かれた平面のＴＶアニメとは違い、ポリゴンはやっぱスゴイ！　まさに実際のモビルスーツが動いているような立体感が再現されるぞ。しかも計器類がズラリとならんだコクピットも臨場感たっぷりで盛り上がること間違いナシ。現在のバージョンでこのデキなら完成版はかなり期待できそうだ。

夢にまで見た(!?)ガンダムのコクピットだ！



▶▼コクピット視点のメイン画面は、細かい部分のデザインが変更されてかなり見やすくなったぞ。画面下の計器類も飾りじゃない！　ガンダムの動きに連動して細かく動くので、臨場感もたっぷりなのだ。



まさにＴＶアニメそのままの迫力だぜ！

ンダムの基本性能をチェック!



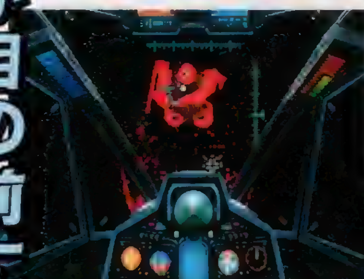


◀▶ステージ1はTVアニメの第1話〝ガンダム大地に立つ!!〟のストーリーと同じ。スペースコロニー、サイド7内に潜入した2機のザクとの戦いだ。練習ステージ的な構成なので、かなり余裕ができるハズ。そんなときはコロニー内の街並みを見渡してみよう。

シャア専用ザクが目の前に迫る!







DATA 1 全11ステージで、壮絶な戦いが展開する…

ゲームの中心となるシナリオは、TVアニメ版のストーリーをもとに全12ステージで構成されているぞ。各ステージでは敵、ジオン軍のモビルスーツを相手に一定時間のあいだ戦いを繰り広げることになる。敵を撃破、あるいは撤退させればステージクリアになるのだ。リアルタイムで進行する11の戦場が、キミの操縦するガンダムを待ち受ける!



大気圏突入!!

▶▼ステージ2では地球の大気圏に突入! 大気との摩擦熱で燃えつきるザク。ガンダムは耐熱フィールドを利用することができるのかな!?





DATA 2 起動システム&使用可能

コクピットに備え付けられた細かな計器類はＴＶアニメでもほとんどオープンにされなかったのですっごく気になってるんじゃないかな。それについての情報もたくさん入手できたので、とりあえずどんなものがあるのかを紹介していくぞ。

また計器類のほかには、メインスクリーンの中央に照準、画面上部には使用武器の表示パネルなどがある。武器はＴＶアニメでも登場した４種類が再現されているぞ。ただ、ガンダムファンのわがままとしては、このほかにビームジャベリンやガンダムハンマーも使えるようにしてほしかった(笑)。まあそれはさておき、今回は武器使用時の効果音も聞くことができたぞ。これがまさにＴＶアニメそのまま！　カンペキな仕上がりなのだ。これならＢＧＭも期待できそうだぞ。



ガンダムのコクピットだ！



体力(HP)

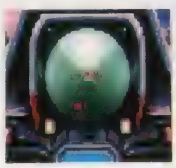
ダメージを受けると画面が赤くフラッシュして、このゲージが減少。ゼロになるとガンダムは大破し、ゲームオーバーなのだ。体のどの部分に被弾しても、ダメージは各部分に影響する。

ダメージパネル



被弾したパーツ（胴体、頭部、腕部、脚部）がここに表示される。敵の弾や体当たりはシールドで防ぐことができるぞ。

レーダー



レーダーの中心は今自分がいる位置。敵は赤い点で表示されるぞ。敵の位置を確認しながら戦おう。

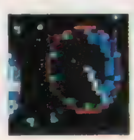
スピードメーター

前後の移動は方向キーじゃなく、バーニアを使う。その時のスピードをこのメーターを見ながら調節するのだ。移動しながらの攻撃も可能だ。



前進

◀メモリが増えるとスピードアップ。宇宙空間ではつねに気を配れ！



後退

◀前進はオレンジ色、後退だと青色でメモリが刻まれていくのだ。

向きを表示

方位磁石のような計器。東西南北、ガンダムの向いている方向はコレでバッチリ確認できるのだ。

移動方向を表示

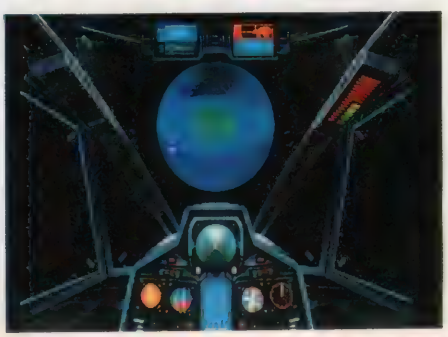
この縦横の線がスクロールして、移動している方向がわかる。宇宙空間でもスピードを感じ取れるぞ。

水平表示

スタート時の姿勢を基準として、ガンダムの水平状態を表示する計器。宇宙空間の戦いで役立つぞ。

さらにセレクトボタンで…

上のレーダーよりも広範囲。さらに上下左右をカバーできる３次元レーダーを表示する。撃ちもらした敵を追撃だ。



◀３次元レーダーは敵が２次元レーダーの範囲を越えると、自動的に出現。青い球が上のレーダー範囲。

な武器データを把握するのだ!

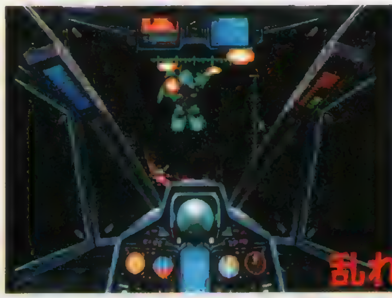
ビームサーベル



接近戦用に!

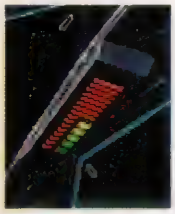
手に持つ部分からビームを伸ばし、剣として使う武器。ガンダムの背中に装備されているぞ。威力はビームライフルの1.5倍で、有効射程距離は0〜40m。4種類の武器の中では最強の攻撃力を誇る。接近戦で活用していこう。

バルカン砲



乱れ撃ち!

ひたいの左右に装備されている60ミリの機銃だ。弾1発の威力は、ビームライフルの1/5程度。有効射程は0〜400mだ。1回ボタンを押すと左右から同時に3連射されるので、動きの速い敵を撃ち落とすのには便利なのだ。



◀ライフルのエネ ギーゲージは画面右上にある。残量には気を配っておこう。

画面右上にエネルギーゲージ



4種類の武器も完全再現!

ビームライフル

いちばん使用頻度の高い武器。TVアニメでは「一撃でザクを撃破できる戦艦なみのビーム兵器」という設定だったけど、ゲームでは5〜6発当てなくちゃザクを撃破できないようになっている。まあ当然か…!? 射程距離は0〜1280mと最長。15連射式で15発撃つと一定時間のあいだ撃てなくなる。その後、自動的に15発分のエネルギーがチャージされる仕組みになっているのだ。方向キーで照準を敵のMSに合わせボタンで発射! この時の効果音がTVアニメとまったく同じで、まさに涙モノって感じ。あの"ズキュ〜ン!"っていう音がカンペキに再現されちゃってるのだ。

照準を合わせて





フッ 直撃だぜ!

シールド

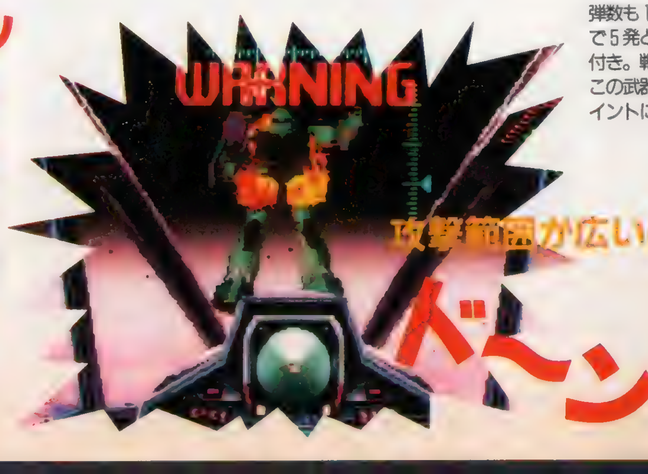
シールドで敵の弾や体当たりを防げば、ガンダム本体へのダメージはゼロ。だがシールドにも耐久度があり、一定のダメージを防ぐと破損して使用不能になってしまうのだ。



ダメージを防ぐ!

バズーカ砲

威力はビームライフルの1.2倍で、しかも爆風にまで攻撃判定がある強力なバズーカ砲。敵の近くの障害物に当てて誘爆させたり、2機ならんだ敵に同時にダメージをあたえることも可能だぞ。しかし有効射程が80〜800mとライフルよりも短く、弾数も1ステージで5発という制限付き。戦いでは、この武器がキーポイントになりそうう。



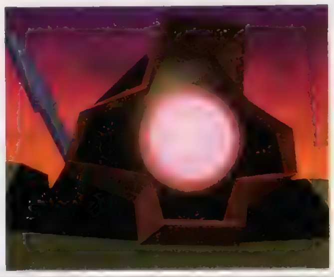
攻撃範囲が広いのだ

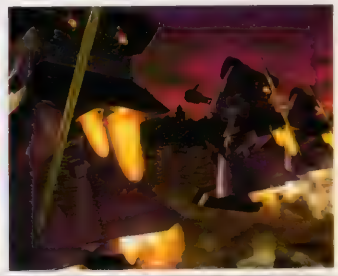
ド〜ン

機動戦士ガンダム

DATA 3 ビジュアルシーンがさらに強化された！

ゲームのオープニングやエンディング、そして各ステージの冒頭に流れるＣＧビジュアルも着々と完成しているぞ。コレがもう本当にスゴイ！　ゲーム内の短い時間で終わってしまうのがおしいくらい超カッコイイのだ。今回はオープニングからステージ５くらいまでのビジュアルをダイジェストで一挙に紹介しちゃうぞ。動いている画面を見せられないのがすっごく残念だけど、とりあえず発売まではこの画面写真でガマンしてちょ。











超美麗グラフィックで見事に再現されたこのＣＧビジュアルは、いままで見たこともない〝ガンダム〟の世界を体験させてくれる。もうＴＶアニメ版、さらには映画版さえも問題じゃない！　この立体感、臨場感、そして迫力は、まさに目の前で拡がる現実の戦いだ。〝機動戦士ガンダム〟誕生15周年の今年、その歴史に新たな１ページが刻まれる……。

DATA 4

登場モビルスーツデータファイル

RX-78 ガンダム



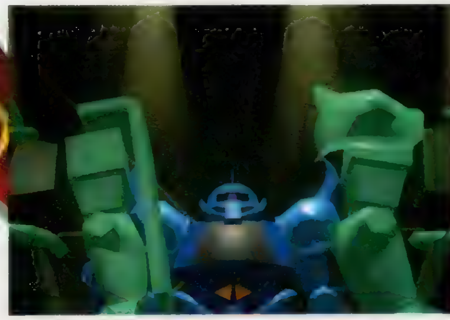
宇宙、陸上、そして水中など、あらゆる局面で戦えるように設計された、地球連邦軍初の多用途MS。武器はビームライフル、ビームサーベル、バルカン砲、バズーカ砲の４種類。これらを駆使して全11ステージで展開する壮絶な戦いを勝ち抜くのが、パイロットであるキミの使命なのだ。

MS-09 ドム



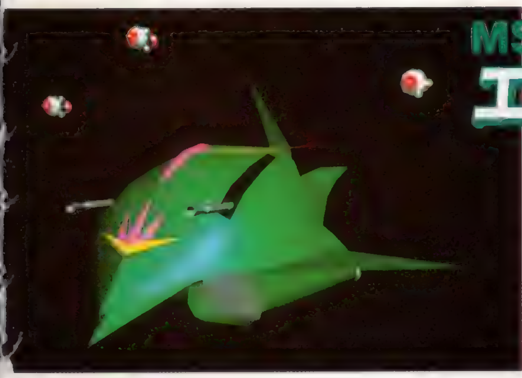
最初から地上戦だけを重視して開発されたジオン軍のＭＳ。地上戦のシナリオで登場する３機のドムは黒い三連星と呼ばれ、ガイア、オルテガ、マッシュの３人が搭乗。ザクのバズーカよりも強力なジャイアントバズーカ、ヒート剣で襲いかかってくるのだ。

MS-07 グフ



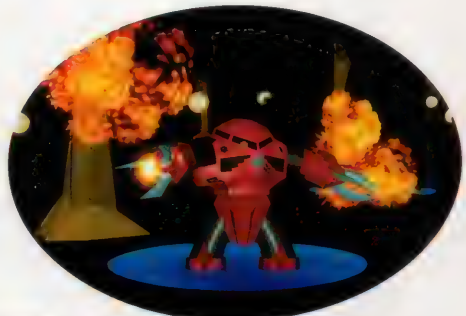
ザクの機動力をさらに強化した地上戦用のＭＳ。搭乗者はランバ・ラル。左手には120ミリマシンガン、右手には高圧電流を流す電磁ムチ、ヒートロッドが内蔵されており、その攻撃は多彩！

MSN-08 エルメス



ララァ・スンが搭乗するニュータイプ専用のモビルアーマー。戦艦を一撃で沈める２門のメガ粒子砲と、サイコミュで操るビットで攻撃を仕掛けてくる。

MSM-07S ズゴック



地上戦を主体にした水陸両用のＭＳ。武器は頭部のミサイル、両手のビーム砲、さらにツメだ。まさかとは思うがツメで一撃！　てなことはないだろう…たぶん。

MS-06 ザク



連邦軍よりも先に開発され、ジオン軍の主戦力となったＭＳ。隊長機には頭に飾りが付き、さらにシャア専用は赤くペイントされている。武器はマシンガン、バズーカ、ヒートホークの３種類が再現されているぞ。またまた、ファンのわがままだけどクラッカー（手榴弾）や足のミサイルも再現してほし〜い！　なんて。

MS-15 ギャン



突撃機動軍の大佐、マ・クベ専用のＭＳ。ガンダムとはテキサスコロニーの内部で戦うことになる。接近戦では手に持ったビーム剣を振り回し、間合いを離せば盾に仕込まれたハイドボンブと針ミサイルでバリバリ攻撃してくるぞ。かなりの強敵だ。

ヒートホークだ！



▶まさにカンペキ！　これならほかの武器もオリジナルそのままに再現されていることだろう。リアルなアクションにも乞う御期待!!

機動戦士ガンダム

●ジャンル／3DSTG●メーカー／バンダイ
●発売日／6月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可


ガイル大佐


リュウ


ケン


チュンリー


E.ホンダ


バルログ



実写取り込みの『ストII』！ PS版に先がけて、アーケード版を初公開!!

ストリートファイター ザ・ムービー

アーケード版が遂に登場する「ストリートファイター　ザ・ムービー」。このゲームは、ゴールデンウイークに公開されるハリウッド映画「ストリートファイター」を題材にした対戦アクションだ。画面写真を見てもらえば一目瞭然だけど、グラフィックはすべて実写から取り込んだものを使用していて非常にリアル。昇龍拳や波動拳など、『ストII』でおなじみの必殺技が、より迫力を増して再現されているぞ。さらに、気になるストーリーや人物の設定は映画のものに準拠していて、各キャラクターにはジャン＝クロード・ヴァン・ダムをはじめとした豪華キャストがそのまま採用されているのだ。チャゲ＆飛鳥が歌うエンディング・テーマも完全移植されるかな？

主役はガイル！ 演じるは……ジャン＝クロード・ヴァン・ダム!!

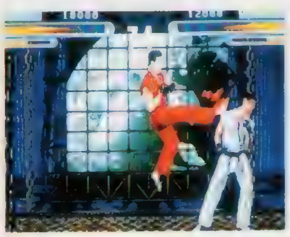


力強い、隆々たる筋肉美を披露しているのは、主役のガイル大佐（ハリウッド映画の主役はガイル）を演ずるジャン＝クロード・ヴァン・ダム。ゲーム中のガイルも、もちろん彼が演じているぞ。

◀この太い腕から、ソニックブームが!! ハマリ役だよね。

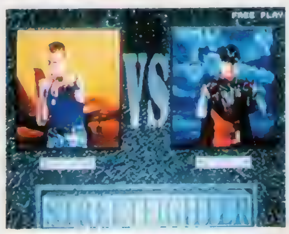
そのド迫力と、美しい画面に驚愕！　実写だから、こうなった!!

A ゲーム画面



およそ平面での闘いとは思えないほどの、リアルで奥行きのあるゲーム画面。実写を取り込んでこそ可能になる、緻密で繊細なグラフィックだ。このゲーム画面がなめらかに動いているところを、一日も早くこの目で見てみたいもの。キミは映画が先か？　それともゲームを先に体験するか？

B キャラクターの選択



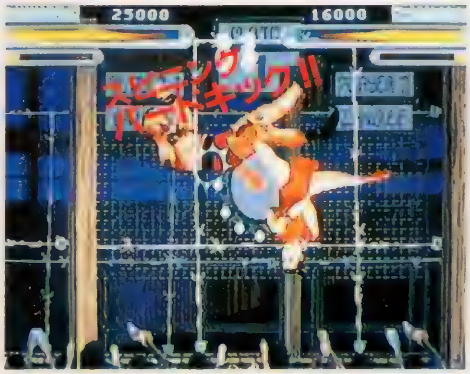
ゲームのキャラクターはすべて、実際に映画に出演していた超一流の俳優さんたちが扮している。バイソン将軍を演じていたラウル・ジュリアあたり、彼のファンの人には感慨深いんじゃないかな？　他にも、キャミイ役のカイリー・ミノーグなど、知ってる人ならビックリ！　の豪華キャストだ。

C デモ画面



まるで映画を見ているようなデモ画面、『スーパーストIIX』のオープニングデモのようなド派手な演出にぜひとも期待したいところ。今回公開された画面写真ではその全貌を知ることはできないが、「これぞ実写の大迫力！」というシーンが用意されているに違いないのだ。

※画面はすべて、アーケード版開発中のものです。



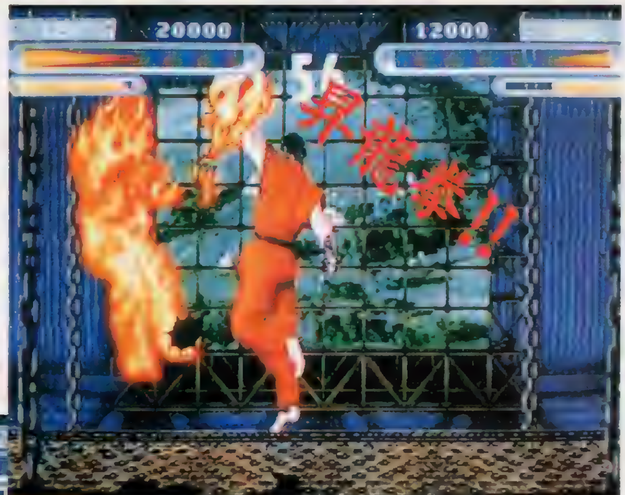
▲チュンリーの必殺技、スピニングバードキック。実写から取り込まれているだけに、いかにも痛そうだ。

ストリートファイター

ザ・ムービー(仮)

●ジャンル/対戦格闘ACT●メーカー/カプコン
●発売日/未定●価格/未定
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/可（2人）





あの必殺技も この必殺技も 大迫力で炸裂!!

▼▶流れのストリートファイターという設定のリュウとケン。ガイルが主人公のゲームでは少し影が薄いが、得意の必殺技は健在だ。



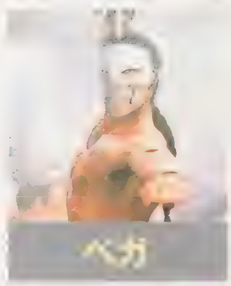


「波動拳！」、「昇龍拳！」と、ボイスがどうなるのかもたまらなく楽しみな必殺技の数々。実写取り込みだとかなり難しげなスピニングバードキックも、ごらんのとおり完全再現だ！　注目してほしいのは昇龍拳の画面写真。くらった相手がしっかり火だるまになっているぞ。細かい演出にも気を配って、きっちり原作ゲームを再現しているのがわかるよね。



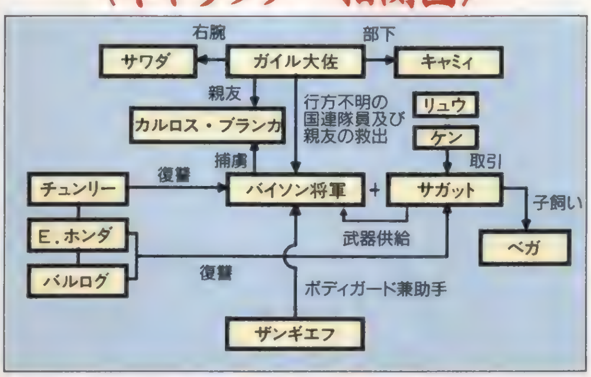


◀キャラクターによっては新必殺技が追加されている。ファンとしてはスーパーコンボの有無も興味深いところ。システム面では様々な部分で「スーパーストIIX」の流れをくんでいると予想されるので、ここはズバリ“ある”と思うぞ!!



善と悪、複雑に絡み合う人間関係をこれでバッチリ予習しよう!!

〈キャラクター相関図〉



▲リュウ、ケンが流れのストリートファイターという設定も大胆だが、ブランカが捕まっているというのもナイス。助けてあげてね、大佐（昇格）。



バイソン=ベガ?　ベガ=バルログ??
知らないと困る、名前あれこれ

従来の『ストII』とは、キャラクターの名前や設定が多少違っている『ストリートファイター　ザ・ムービー』。そのへんの事情に詳しくない人は、左のキャラクター相関図を見てもわかりにくい部分があるんじゃないかな?

まず相関図の中心は国連軍大佐のガイルと、狂気の科学者にして格闘王でもある“バイソン将軍”の対立。彼はもちろん原作ゲームでいうところの“ベガ”だ。映画の“ベガ”はサガット子飼いの格闘家という設定になっている、原作ゲームの“バルログ”。この2人がわかれば、もう簡単だよね? 映画の“バルログ”は、自動的に原作ゲームの“バイソン”になる。この3人の変更がわかれば、あとは相関図で各キャラクターの関係を確認してみてほしい。ちなみに悪の組織は、原作ゲームと同じ“シャドルー”だ。





土器王紀で体験す

PS界を揺るがす超ビジュアルショック
土器王紀の真実が今ここに明かされる

想像を超えるビジュアルと
新感覚のシステムが融合した、
まったく新しいゲームが誕生。
まだ、誰も知らない世界が、
とうとう姿を見せた！





バンプレストが送るプレイステーションソフト第1弾は、次世代機ならではの超美麗ビジュアルで綴る、新感覚ゲーム。主人公である旅人の視点で、異世界を旅してまわるという不可思議なＡＶＧである。主人公である旅人は、幻想的なオリジナル異世界、「エスパッシ」への旅に導かれたキミ自身。今回の旅の目的は、ファンタジックかつ、それでいてこれまでのファンタジー世界とはまったく異なった、「この世界の観光旅行」となる。

幻想的な世界「エスパッシ」には、数多くのイベントや冒険が待ち受けている。だけど、そこで何をして、どこを歩きまわるかは、旅人（＝プレイヤー）にすべてゆだねられている！　無意味でワナのようなゲームオーバーもなく、意地悪な謎解きで詰まることもない。世界をくまなく歩きまわり、様々な物に触れていくだけで、やがて世界の真理が見えてくる。しかしその「真理の発見」すらも、旅を終わらせるために必要な目的ではないのだ。

実にスムーズに、そしてそれなりの興奮のうちに旅は終わるだろう。でも、「あれは何だったのだろう？」とか、「あいつは何のためにいたのだろう？」といった疑問が残るかも知れない。そんな時は、もう一度この世界を旅してみよう。じっくりと調べれば、必ず答えが出てくる。『土器王紀』は、そんなゲームなのだ。

ＴＶ画面の中の小世界に存在する、いろんな物や植物、動物。現地で暮らす住民（土器人）たちとコミュニケートし、自分の知らない異文化と接触する。まるで初めての海外旅行のような、新鮮な驚きと発見に満ちた満足感を得られるハズだ。従来までのアドベンチャーゲームのワクから飛び出した、新ジャンルのゲームが、今ここに誕生するのだ。



異世界で暮らす土器人たち



Cular
キュラ

土器人たちのふるさとである、「寺院」で司祭長を務める土器人。つねに宇宙の真理や物事の本質について思索しながら、自問自答をくり返している。性格はちょっと傲慢



ケマポン
Kemapong

「エスパッシ」の世界を案内してくれるガイド役の土器人。世界に存在する物の固有名詞ぐらいはだいたい知っている。が、それがなぜ存在するかまでは理解していないらしい、カワイイヤツ。

る幻想空間への小旅行



Dosue
ドース

土器人たちの天職である、「土器造り」を指導している者。大変な職人気質で、いつもよりよい土器を造ることしか考えていない。



Holno
ホルノ

土器造りの完成に携わる土器人。火山炉で土器を焼く仕事を行っている。非常に気が短い親分肌の土器人で、江戸っこのようなべらんめえ口調で話す。何となく近寄りがたい雰囲気を持っている。



Gualda
グアルダ

土器人の造った宮殿を守り続ける門番。物事を考えることをしないで、いつもボーっとしている。美しいもの、カワイイものを眺め続けるのが趣味。

スタッフインタビュー

不思議世界製作者達談話

創造主たちが語る、『土器王紀』の世界

――世界創造へのきっかけ――

小高氏（以下、敬称略）：３年前、一番最初のＰＳ（PS-X）が発表されたときから、オリジナルゲームということで話がきて、企画を練っていたんです。結局流れたのですが、以来ずっとゲームをと思っていました。今回、ＰＳというハードを得て、ようやく実現した感じですね。

――世界創造のコンセプト――

沼田氏（以下、敬称略）：一番最初にあったキーワードとして、「空中庭園の散歩」というのがあったんです。世界観をしっかりと創り、その中をただ歩くだけでも楽しいゲーム、そんなソフトを目指しています。まずは世界観を創り上げ、何故そこにあるのか、何故そこにいるのかといった、すべての存在の意味付けという、根底の部分から創造していきました。ファンタジー＝剣と魔法という、ヨーロッパ中世の借り物世界にはしたくなかったんです。



小高：「観光旅行」のノリが再現できればなと思っています。話をすればするほど、キャラの性格が分かり、調べれば調べるほど物の本質が分かってくる仕組みになっています。その分、シナリオそのものは非常にサッパリしたものになっていますね。

――世界の造形――

林氏（以下、敬称略）：今までより、よりアーティスティックになるよう心がけています。ひとつひとつ彫刻していく感覚で、非常に面白くやらせて頂きました。ビジュアル的にも、今までに無いものが作れたと思います。世界の中のモデリングは構造を完璧に計算しているので、サイズ的な嘘がないのがスゴイですよ。

――インターフェイス――

沼田：例えば、自分が調べたことは、すべて自動的にメモに記され、いつでも参照することができるんです。会話も、このメモを通してコミュニケートしていきます。あるメモを見せ、それで得た情報がまたメモされる、という具合に。いわゆるゲーマーから見れば、多少ヌルいかも知れませんが（笑）、ゲームをしない人、始めてＰＳを買ったというような人でも、十分楽しんでもらえると思います。



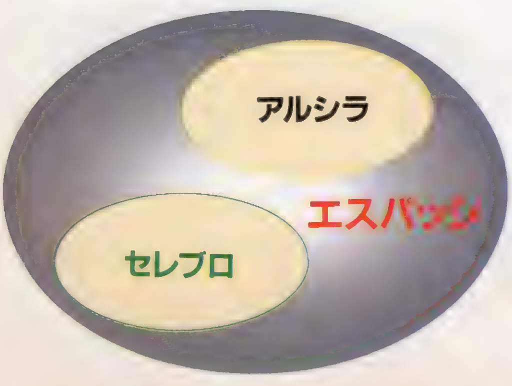
――最後に一言――

沼田：誰も見たことがないものを作るのがこの作品のひとつの目標です。それこそ、日本ＳＦ大賞を取ってしまうくらいの、まったく新しい世界を作ってやろうと（笑）。

小高：一番大きな目標がそれですね。日本ＳＦ大賞（笑）、取りたいですね。

土器王紀の世界エスパッシ

果てしなく広いエスパッシ。
これから行く旅先について、
最低限の予備知識を頭に入れよう。



観光旅行の現地となる「エスパッシ」。そこは、果てしなく広がる空の世界だ。どこそこの惑星とか、異次元の世界といったＳＦ的な概念で語られるものではない。

「とにかく広い世界」

という一言でこと足りるような、まぁ、そんな感じの世界らしい。

そして、この広い空だけの空間には、「セレブロ」と「アルシラ」と呼ばれる２つの島がまるで寄り添うように"浮いている"。

これが、「エスパッシ」のすべてだ。まずは２層の空中庭園のある、「セレブロ」に降り立ち、散歩してみよう。この美しい空中庭園を散歩しているだけでも、観光旅行客なら十分楽しむことができるハズだ。

アルシラ

土器人たちのふるさと。このアルシラの平原で、土器人たちは生活している。ゆっくりとした時間の流れの中で、新たな土器人の体となる、土器を焼き続ける。その土器を造るための轆轤の音が、絶え間なくリズムを刻んでいる場所だ。雄大な時の流れが心地いい？

セレブロ

誰が造ったものでもない、宇宙図書館がこのセレブロ。すべてが始まったときから、そこに存在している。さまざまな宇宙の物理定数を一定に保っている場所だ。

ここの地下にあるライブラリーには、無数のデータ壺が安置されている。そのひとつひとつに、無数の宇宙の、それぞれ固有の情報がたくわえられている。ちょっと難しいかもしれないけど、ぜひ一度のぞいてみよう。

そして表層に位置する空中庭園には、美しいものがいっぱい。ゆっくりと散策すれば、多くの発見があるハズだぞ。



製作スタッフも超豪華なのだ！

超美麗ＣＧで構成されたこのゲームの仕掛人は、やはりただ者ではなかった！　これまで裏方に徹してきた大物たちが、ついにゲーム製作の現場に乗りだしてきたのだ！



小高忠男氏 プロデューサー／CG総指揮

某ＣＧプロダクションの制作チーフを経て、株式会社バンプレストの極秘プロジェクト『スタジオデュース』に参加。代表作は『バンプレストＴＶＣＭ』、『平成教育委員会オープニング』等多数。



林　弘幸氏 ビジュアルデザイナー

ＣＧディレクション『海亀事務所』取締役。数々のＣＧプロジェクトに参加してきたＣＧ界の第一人者。代表作は、『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』、『エスエス製薬ＴＶＣＭ』など多数。



沼田康博氏 シナリオ(世界設定)演出

コミックの原作のゴーストライターや、数々のキャラクター企画への参加という経歴を持ち、現在は『バハムート有限会社』取締役兼ゲームライターという、異能の人。その代表作は謎に包まれている。



CG界の大物がついに表舞台に現れる！

スタジオDEWSとは？

1989年に設立された、株式会社バンプレストによるＣＧプロジェクトチーム、スタジオＤＥＷＳ(デュース)。ＣＧ界の大物だけで結成され、これまでにさまざまな企画を完成させてきた。これまでは、ＴＶＣＭなどのＣＧに関する仕事を中心に活躍していた、超実力者たちなのだ。

1995年、６年に渡る縁の下の力持ち役を経てきた彼らが、ついにゲーム業界へ殴り込み。類希(たぐいまれ)なセンスの良さと、経歴が証明するその実力は、今後の次世代機戦線に新しい風を吹き込んでくれるだろう。

スタジオDEWS作品群



SFCマクロスCF

◀スーパーファミコン版のシューティングゲーム『マクロス・スクランブルバルキリー』のコマーシャルで使用されたＣＧ。バルキリーが本来持っているデザイン的なカッコ良さを損なわず、なおかつＣＧならではのカッコ良さも追求された傑作だ。



平成教育委員会OP

▶おなじみのクイズ番組、『平成教育委員会』のオープニングＣＧもスタジオＤＥＷＳによるもの。独特なＣＧの雰囲気にはＤＥＷＳの持つセンスの良さが感じられる。裏番組の某＊ーラームーンばかり見ていると、このＣＧは見たことがないハズ。



ザグレイトバトルTVCF

◀バンプレストといえばコレ。バンプレストのほとんどのＴＶＣＦはＤＥＷＳによるものだけど、数々のＳＤキャラが一同に会するこのＣＦは実に有名だ。ＣＧで描かれたＳＤキャラは、本来の可愛らしさを通り越して、ほんのりとスマートさが漂う。

土器王紀

●ジャンル／AVG●メーカー／バンプレスト
●発売日／秋予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

全14人！…なわけはない

「えぇっ!? 『超武闘伝 PS-X（仮）』って、たった14人しかキャラクターが出てこないの??」 右の画面写真を見ると、そんな不安を感じる人がいるかもしれない。だが安心してくれ。このゲームには、少なくとも20人以上の戦士が登場することが、現時点で発表されているのだ。ではいったい誰が？ フリーザ、ザーボンなど、かなり以前のストーリーに登場したキャラも参加しているところを見ると、ヤムチャや天津飯、といったなつかしい顔ぶれがバトルに乱入してくる！ なんて展開もアリかもね。

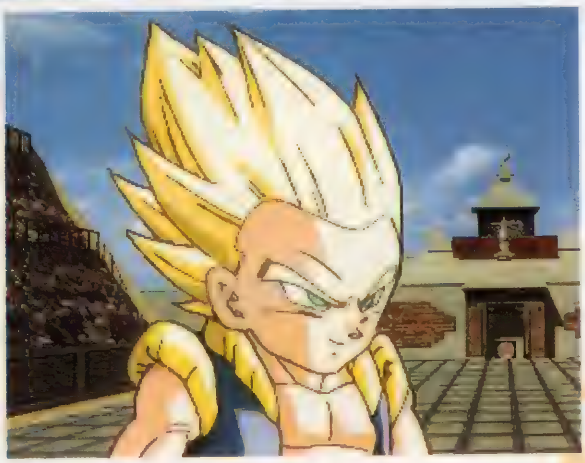


公開!! 最新画面写真

PSを揺るがす！ 超戦士たちのスーパーバトル!!

ドラゴンボールZ ～超武闘伝～ PS-X（仮）

ゴテンクス



新世代のヒーロー登場だっ!!

どうなる？ フュージョン!?

ＳＦＣ版にはなかった新要素もいくつか発表されているけど、もっとも注目を集めているのはプレイヤーの好きなようにパラメータを調整してキャラクターを成長させていくことができる、オリジナルのキャラクター成長システム。成長させたキャラクターはメモリーカードへの保存が可能なので、オリジナルキャラクター同士の対戦を楽しむこともできるぞ！ もしかすると、成長させた戦士２人をフュージョンさせて、キミだけの超戦士を作ることができる！ なんてうれしい機能が用意されているかもしれない。友達の戦士との「友情のフュージョン」で、ゴテンクスを超えることができるか？



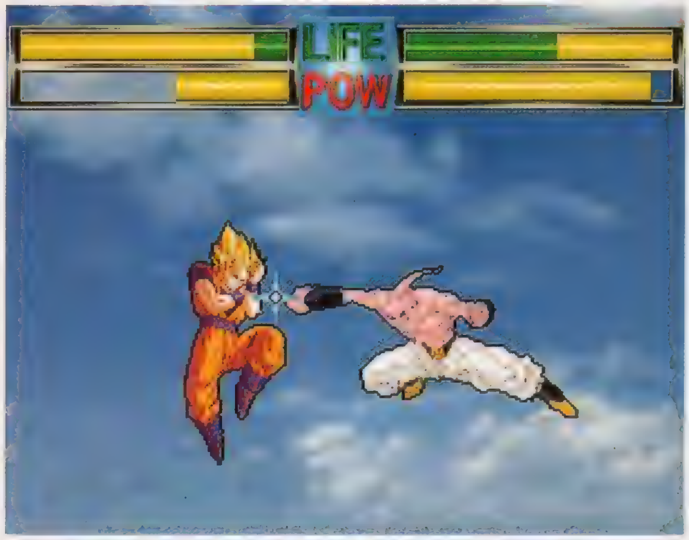
▲記念すべきシリーズ１作目にも、実は成長システムが採用されていた。超サイヤ人への変身もあり。



▲ＰＳ版には、原作の名場面を映像と資料付きで見れるモードも用意されるとのこと。

  ※ＰＳ版画面写真は、開発中のものです。

悟空vs魔人ブウ!!



頂上対決の結末やいかに!?

悟空とブウが激しくぶつかりあうこの画面写真、背景もキャラクターも、アニメそのまんま！　このぬけるような青空!!　このゲームのキャラクターはすべてセル画から取り込まれていて、パンチやキックといった細かいアクションから必殺技のモーション、果ては転倒するシーンまで、アニメの動きを忠実に再現しているのだ。３Dフルポリゴン＋テクスチャーマッピング使用の背景とともに、原作アニメさながらの迫力を生み出すぞ。必見!!

PS版はどうなる!? 大胆予測!!

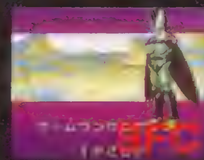
予測1 TVアニメ版を収録!?

本編のゲームモード以外に、原作の名場面と、その時に戦っていた戦士の情報を確認できるモードがほしい！　やはりここはCD－ROMの大容量をいかしたＤＢＺ完全データベースかな？



予測2 こんな助っ人機能は!?

アクションゲームが苦手な人のために、人工知能がかわりに戦ってくれる〝自動戦闘モード〟っていうのはどうかな？　人工知能のレベルは、無敵、強、普通、弱、サタン（?）の５段階。



予測3 サタン様ミニゲーム!?

シビアな戦いが続くストーリーモードの合間に、ミニゲームがあったりすると楽しいよね。サタン様を操作して、ビーデルに近づく悟飯をぶっとばす〝サタン様は大忙し〟なんてどう？



予測4 超高速スクロール!

テクスチャーマッピングを駆使したバトルシーンの背景は、やはりキャラクターの動きに応じて様々な方向に超高速スクロールしてほしい！　飛行しながらの戦いが楽しみ。

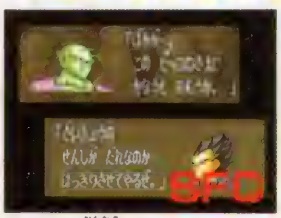


ドラゴンボールZ　超武闘伝（仮）
PS-X

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／バンダイ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可（2人）

「超・隠し技」はあるのか？

孫悟空



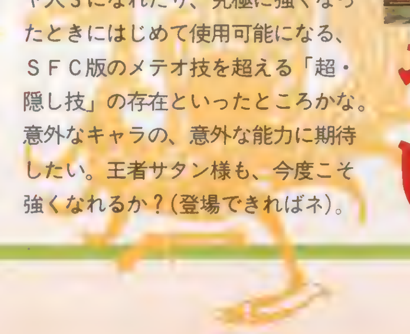
▲それぞれ趣は違うものの、キャラ同士のやりとりはシリーズ共通のもの。ＰＳ版も当然だよね。



▲「超武闘伝」シリーズもうひとつの特徴、レーダーあり、分割ありの画面構成はＰＳでどうなるか？

自由に成長させていくことができる、ＰＳ版「超武闘伝」の戦士たち。彼らは、ある特定の要素を成長させることにより、新しい必殺技を覚えたり、特殊な能力に目覚めたりするのだ。さらに、キャラクターによっては「変身」する可能性もあり、大幅な戦闘力アップが期待できるぞ。成長して初めて使えるようになる変身や必殺技といえば、悟空が超サイヤ人３になれたり、究極に強くなったときにはじめて使用可能になる、ＳＦＣ版のメテオ技を超える「超・隠し技」の存在といったところかな。意外なキャラの、意外な能力に期待したい。王者サタン様も、今度こそ強くなれるか？（登場できればネ）。





やっぱりお前がいなくちゃね



TENKY(卒業Ⅱ)+イマジニアが新ブランド設立!! その名もブレイズ! PS参入!!

BLAZE ブレイズ

The Prologue to the evolution of the next generation Character Rearing SLG.

THE MELTING POT POLICE MELTYLANCER

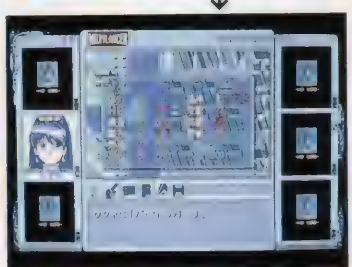
メルティランサー

次世代育成シミュレーション登場!!

もはや一つのジャンルとして確立した感のある育成SLG。『プリンセスメーカー』や『卒業』を始めとするこのジャンルに、この春新たなタイトルが登場する。その名も『メルティランサー』!! プレイヤーは警視庁から派遣された公安補佐官となり、街の治安を守るため、6人の特務捜査官の少女たちを指揮するのだ。とはいえ、このゲームの第一目的は少女たちを育てることではない。メインとなるのは、街で情報を集めて悪の組織のアジトを探し出し、これを壊滅することだ。キャラの育成だけに終わらない新しいタイプの育成SLG『メルティランサー』。新ブランドながら、実力は折り紙つきのブレイズだけに期待できるぞ。



任務の伝達
↓
捜査モード
↓



◀街の中をパトロールし、悪の組織のアジトを突き止める。無事探し出したら、そこで戦闘開始だ!!

↓
任務の終了

様々なイベントが、キミに、少女たちに襲いかかる!!

シルヴィア・ニムロッド



役職・オフィシャルランサー。様々な弾を装填、発射できる大型銃「ダヴィデ」を所有。正義感と責任感に溢れる、頼もしいリーダー。

アンジェラ



役職・セミオフィシャルランサー。太古種族が作りだした半人半獣のバイオソルジャーの末裔。性格は素直で単純。ただし、怒りっぽいのが玉にキズ。

サクヤ・ランサイワ

役職・セミオフィシャルランサー。全銀河にネットワークを持つ聖アーカネスト寺院の高級司祭。シルヴィとは幼いころからの友達。



  ※画面はPC-9801版開発中のものです。



神城　潤

役職・フリーランサー。異星から持ち込まれた最新型の瞬間装着型バトルスーツを身にまとう地球の現役女子高生。空手の腕は折り紙付き。



ナナ・N・ナインハルテン

役職・フリーランサー。魔法の国の近衛兵。故郷より逃げだした魔の存在を追って地球へ。異常にプライドが高いが、その実、寂しがり屋。



メルビナ・マクガーレン

役職・コマンダー。アジア地区司令長官。いつも毅然としているが、気分屋でやや高飛車。剣技、精神波のエネルギー変換を得意とする。

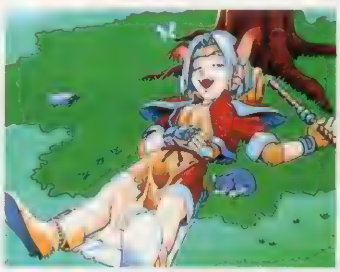
イースタンメトロポリスの防衛 ／ 少女たちの活躍 → 無事任期（一年）満了 → 活躍に見合った都市の成長

CHECK POINTS !! ここが新しい!!

「メルティランサー」では、1カ月ごとの行動がダイレクトにストーリーに影響する。その積み重ねが都市の未来を決定するのだ。少女たちの育成が都市の成長に直結する2段構えの育成SLG。ね、新しいでしょ。

STORY ストーリー

2086年、地球人類は、その科学技術の発展と精神的成熟を認められ、銀河連邦加盟の要請を受ける。地球側は喜び勇んでその申し出を受け入れたが、同時に異星人の移民も始まり、総人口の0.5%までを異星人が占めるまでに至っていた。また、移民と同時に持ち込まれた各種オーバーテクノロジーにより様々な問題点も解消はされたが、地球人類は新たな異星人の訪れに少なからず混乱と不安を覚えていたのである。そんな中、特殊公安任務担当官たちの乗る小型艇が地球に近づきつつあった。地球における移民計画の進行と文化交流の護り手となるべく……。



◀特殊公安任務担当官、一時の休息。ドラマシーンも期待したいね。

銀河連邦に任命された特殊公安任務担当官、その名はランサーズ!!

豪華声優陣によるイメージCD



PS版に先駆けて発売されるパソコン版では、8インチCDが付いてくるぞ。これには主要6キャラの内、シルヴィ、アンジェラ、サクヤ、メルビナの4人が登場し、ドラマと歌を披露してくれるのだ。PS版ではこのキャストをそっくりそのままゲームに起用、パソコン版とは違って、バッキバキにしゃべりまくる予定だ。残る2人のキャストはまだ未定だが、この4人を見れば、イメージにバッチリ合った起用が期待できるよね！



アンジェラ役　丹下 桜さん



メルビナ役　緒方恵美さん



シルヴィ役　野上ゆかなさん



サクヤ役　手塚ちはるさん

メルティランサー（PC-9801版）

●ジャンル／育成SLG●メーカー／プレイズ
●発売日／5月26日●価格／¥12,800
●多人数プレイ／不可

メルティランサー（プレイステーション版）

●ジャンル／育成SLG●メーカー／プレイズ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可



プ、プロトカルチャー……
あの！ マクロスがPSにやってくる！
完全オリジナル世界で
バルキリーを操る！
天才パイロットになれる日がくる！

マクロプレイス

直撃インタビュー！ 芸術的演出がゲームでも！


▲「フィーリングを大切に」(河森氏)


▲「リアルさよりも快感を」(上田氏)


▲「ＰＳならではのものを」(高梨氏)

PS版『マクロス』は、どんなコンセプトのゲームになるのか、といった問題からたずねてみると……(以下敬称略)

高梨「バンダイビジュアルでは、秋ごろからＰＳやサターンなどのコンシューマソフトを出していきます。そこで、他のソフト会社さんとは違った、うちならではの持ち味を出していきたいと。キャラクター物を高いクオリティでゲームにしたいと考えています。その第１弾が『マクロス（仮）』であると思って下さい」

上田「『マクロス』のイメージとして、可変戦闘機のハイスピードな戦闘というところを取り出した、バルキリー中心のゲームになります。ＰＳの特徴であるポリゴン能力をいかした３Ｄシューティングなんですが、ただのシミュレーターにはしたくない。やっぱり快感というものが必要なので。リアルさよりは、爽快感を前面に出していきます」

河森「アニメの『マクロス』をやるときに、ロボットというよりは飛行機ものということで、３次元空間の感覚や、体感

放映中の「マクロス7」や、ＯＶＡ「マクロスプラス」などの、続編も快調な「マクロス」が、ＰＳでゲーム化！　ファイターからバトロイドへ、目にも止まらぬ変形を駆使してドッグファイトをくりひろげるバルキリー。そして、白煙をひいて飛びかうミサイル。それ以前の作品とは一線を画する、ハイスピードかつ臨場感あふれる演出でアニメファンの度肝を抜いた、あの戦闘シーンが、ＰＳで再現されるのか!?　今回はその実像に迫るため「マクロスプラス」の総監督をつとめ、スーパーバイザーとしてゲーム開発に関わっている河森氏や、プロデューサーの高梨氏、開発の上田氏に直撃インタビュー。はたして彼らは、どんな『マクロス』を我々に見せてくれるのだろうか!?



ス——テーションで動く！

的なフィーリングを表現したかったんです。当時、速すぎてなにをやっているのかわからない、という話がありましたが、それがまさに戦闘なんだ、と。ただ、本当にそれをやっちゃうとゲームにならないんで、そのあたりは、スピードと見栄えのせめぎあい、ということになると思います。もしかしたら大失敗しちゃうかもしれないけど、そこはチャレンジ精神でいきたいですね。あとは、ミサイルが気持ちよく飛んでくれればいいな（笑）」

PS版は「バルキリーのゲーム」と言いきる上田氏の言葉どおり、２枚のイメージCGにはさまざまなバルキリーの姿があるが、ゲームの世界観は？

上田「ゲームの時代設定は「マクロス７」よりもちょっと後です。場所は全然違いますけどね。ＶＦ-１、４、11、17にＹＦ-19、21と６機のバルキリーが登場します。設定のなかったＶＦ-４もちゃんとバトロイドになります」

河森「なんかひさしぶりに変形をデザインしました（笑）」

ファンとしては、アーマード装備なんかも登場してほしいが。さて？

今回、話を聞いていて強く感じられたのは、河森氏の航空機に関するこだわりと、上田氏のマクロスへの愛。特に河森氏は、アメリカへ渡って実際に飛行機を操縦しての模擬空中戦を体験したこともある。

河森「実際にやってみてわかったんだけど、これまでのゲームっていうのは、３Ｄ感覚を再現してはいなかったんだ、



◀PS版への熱い意気込みが感じられた。

ということ。コクピット内の固定された視点というのは、現実にはありえないですからね」

上田「たぶんＳＴＧ初！　自機を正面から見せるという演出を考えてます。ゲーム中にバルキリーの姿が見られない、デモだけがカッコいいゲームじゃなくて本編中のバルキリーをデモ並にカッコよく見せたいんですよ。飛行ルートも限定したくないし。単に３Ｄものを作るんじゃなくて、あえてマクロスをゲーム化するんだから、芸を見せないと（笑）。ユーザーの想像力を超えるものを作らないといけないよね」

カッコいいといえば、ファイターからガウォークに変形しながら市街地に降下、さらにバトロイドに変形しながらガンポッドを撃ちまくる、なんてシーンも忘れられない。そのあたりの再現についてつっこんでみると「イイ線いってますよ（笑）」と、上田氏。



▲心の中の空を飛ぶバルキリーを見上げる３人（変なことさせて申し訳ないっス）。

作業の方は、すでにポリゴンデータのバルキリーを動かせる段階だという。

河森「動かしてみていると「ああ、ＴＶと同じアングルだ」なんて感じで今まで意外と嘘は描いてなかったな、と思ったりしてます（笑）」

とにかく〝新しい気持ちよさ〟で、マクロスファンが喜ぶものにしたいというPS版。かなり期待が持てそうだ。最後に上田氏の頼もしいお言葉を。

「クリスマスに金をとっとけよ（笑）！」



スーパーバイザー
河森正治氏について。

スタジオぬえ所属。ＯＶＡ「マクロスプラス」のメカデザイン、総監督。メカデザインからシナリオ、演出と、さまざまな分野からマクロスを作りあげた功労者のひとり。

マクロス（仮）

●ジャンル／3DSTG●メーカー／バンダイビジュアル
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

アクアノートの休日

アートディンク最新作いよいよお目見え！









「A.Ⅳ.」でおなじみのアートディンクの最新作は、幻想的な海洋世界を潜水艇に乗って散策するという、ちょっと変わったゲームだ。去る3月24～26日に千葉・幕張メッセで開催されたゲームエキスポにも出展され、会場を訪れた人たちの注目を集めていたのだ。

アクアノートの休日

●ジャンル／ETC●メーカー／アートディンク
●発売日／6月30日●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可（1～2人）

美しい海の中を自由に散歩する

この「アクアノートの休日」は、潜水艇を自由に操縦して、未知の海底世界を探索するゲームだ。美しい海の中をただひたすら散歩して、さまざまな生き物たちとの出会いを楽しんでみたり、潜水艇から音を発することで、出会った生き物たちとコミュニケーションをとることを試みたりと、楽しみ方はプレイヤーのお好み次第。また、特定の生き物を繁殖させることや、海底の環境に手を加えることもできたりと、プレイヤーだけの海の世界を創り出すことも可能となっているのだ。

さらに、海底の遺跡や沈没船を発見するなど、バラエティに富んだ多彩なイベントがゲーム中の随所に用意されている。

格闘アクションやシューティングなどのゲームの合間に、気分転換のつもりで楽しんでみる。そんな遊び方が似合う作品だ。



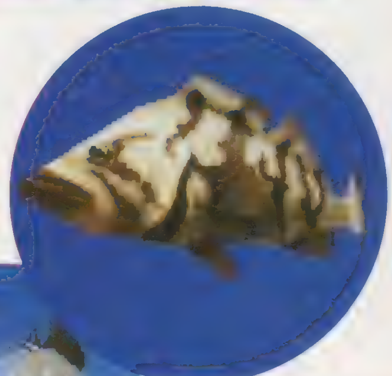
▲[illegible]



ゲームを彩る海の生き物たち



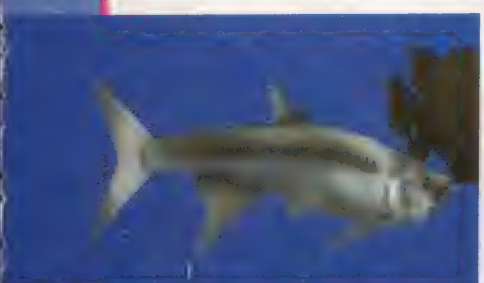
▶▼珊瑚礁に住むカラフルな熱帯魚や、数千メートルの深さの海に住む不思議な形をした深海魚まで、約100種類の海の生物が登場する



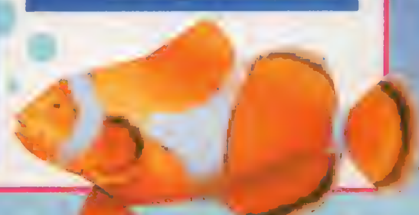




◀▲▼上手にコミュニケーションをとっていけば、魚たちはさまざまな反応を見せてくれる。魚の華麗な群舞や、タツノオトシゴのダンスなどが見られるかも







1995 SPRING

PART1

電撃Soft Station

ソフトステーション

今回は「鉄拳」「闘神伝」とPS話題の格闘ゲームを総攻略!
加えて、正当派シューティングACT「ガンナーズヘヴン」も完全サポートするぞ
買ったソフトを遊びつくすなら、このコーナーを読め!



- 鉄拳
- 闘神伝
- ガンナーズヘヴン

鉄拳

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／ナムコ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード、ネジコン使用可●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

元となったゲームがシステム11というPSに非常に近い基板で作られていたとはいえ、この移植度の高さは驚き以外の何物でもない。それどころか、いくつかの点でオリジナルを上回っているのだ。オープニング＆エンディングのCGムービー、中ボス＆ボスキャラでのプレイ、中ボスが使える技の増加、音楽、おまけゲームの存在、などなど。これだけのゲームも安価でプレイできるのだから、いい時代になったものだ。　　(ウォルフ中村)

PS版では 中ボスをマイキャラにすることもできるのだ!!



▲カーソルを左か右にずっと移動させれば中ボスを選べるぞ。


▲COM戦。ポールではなく、クマの方がプレイヤーなのだ！

前号でも「ウラワザを使うことで使えるキャラが増えたりもするらしい」って紹介したけれど、正式に中ボスを使ってプレイできることが確認されたぞ。彼らを使うにはアーケードモードをクリアすればOKだ。ただし、これで使えるようになるのは倒した中ボスだけ。つまり8キャラとも使いたければ、8回クリアする必要があるってわけ。コンティニューは何回してもいいけれど、そこでキャラを変更してはダメなので注意しよう。対戦はもちろん、COM戦も中ボスでプレイできちゃうんだから、がんばってクリアしよう！　ちなみに中ボスでCOM戦をプレイすると、対応するオリジナルキャラが中ボスとして登場するぞ（さすがにエンディングまでは用意されていないけれどね)。あることをすることで、ラスボスの平八も使えるようになるらしいぞ！



メモリーカードがあると便利！



▲これらの設定もちゃんとセーブされる。1ブロック使用するぞ。

メモリーカードがあると、各種データをセーブしておくことができるのだ（セーブには1ブロックの空きが必要)。COM戦の難易度、時間設定、ボタンコンフィグといったデータはもちろん、クリアタイム等もバッチリとセーブされるぞ。使えるようになった中ボスのデータも記憶されるから、1度クリアしておけば、PSを立ち上げてすぐに中ボスでプレイすることもできるのだ。

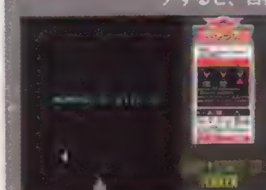
ただし、ゲームを立ち上げた後にメモリーカードを挿した場合は、1度オプション画面に入ってデータをロードし直す必要があるので注意しよう。

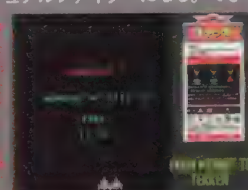
おまけゲームの『ギャラガ』も熱いぞ！



『リッジレーサー』の『ギャラクシアン』同様、この『ギャラガ』にも色々なウラワザが隠されていることが判明したぞ！

●△ボタンを押せば連射できる。でも1画面に2発までしか撃てないので注意(笑)。
●ゲームオーバー時にセレクトボタンを押すと、その面をやり直すことができる。間違ってスタートを押さないように！
●18.5秒以内でクリアするか、こぼれ弾を5発以内にしてクリアすると、自機がデュアルファイターになる。できるかな？





起き上がりの攻防を制するために覚えておこう…!!

起き上がり時は、最大のチャンス&ピンチなのだ！

起き上がり攻撃

ダウンさせられても、すかさず反撃することで相手の追撃をかわし、こちらのベースに持ち込むことができる。ただ闇雲にレバーやボタンを連打するのではなく、相手の動きを見て、よく考えた上で起き上がるようにしよう。なお起き上がり攻撃は、大きく分けて下の7種類があるぞ（操作方法ごとにわけたもの）。



▲レバーを下に入れるとしゃがみ起きする。



▲レバーを入れると前（後）転だけする。



前（後）転中 → ●●
これをガードした相手はよろめいてしまう。投げ技などにつなげよう。



前（後）転中 ↓ キック連打
追いかけてきた相手にしゃがみキックを出す。奇襲的な技だろう。



↓ キック連打
その場でしゃがみキックを出す。不用意に近づいてきた相手に決めてやろう。



← ●●
スプリングキック系の技。攻撃的だがガードされると確実に反撃されてしまう。



前（後）転中 キック連打
回転後に立ちキックを出す。使い道は意外に少ないかもしれない。



キック連打
その場で立ちキックを出すというオーソドックスな起き上がり方。



→ ●●
その場から相手に向かって頭から突っ込んでいく技。スキが大きいのが難点。

ダウン攻撃

相手をダウンさせることに成功したら、すぐにダウン攻撃で追い打ちをかけよう。相手との間合い等によって微妙に変える必要はあるが、基本は大ダウン攻撃でOKだ。

ダウン中の相手には当たらないが、起き上がろうとしたところを狙う技（キングのナックルボムなど）もある。準ダウン攻撃といったところか。



▲こんな場合はダウンしたままの方がいい。



▲遠くに投げてしまうと追い打ち不可能。



小飛び右パンチ ↑ ●
いわゆる小ダウン攻撃。威力は小さめだが当てやすい。



飛び右パンチ ↑ ●
大ダウン攻撃。出るまでに時間はかかるが、威力は大きい。



しゃがみ左キック ↓ ●
近くにいる相手にはもっとも当てやすいダウン攻撃だ。



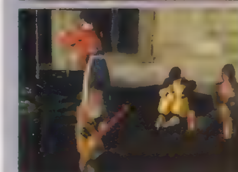
キャラ固有の技
ダウン攻撃に使える技が各キャラごとに用意されている。役立つ技も多い。

きみはもう見た？ これが吉光のエンディング!!

PS版オリジナルのエンディングCGムービーを大紹介！ 義賊の吉光らしいエンディングだよね。ロウも特別出演しているぞ（笑）。

















ONE POINT ADVICE ボタンを連打して出す技はこうして出そう！







同じボタンを続けて押す技ならば、そのボタンを連打すればいいのでそう難しくはない。けれども複数のボタンを押す必要がある技だと、どういうタイミングでボタンを押せばいいのかイマイチわかりにくいよね。でも、あまり深く考える必要はないのだ。とにかく速いタイミングで先行入力すればOK。最初のうちは画面を見なくてもいいから、ひたすらタタタタッとボタンを押すことだけに集中しよう。

左の写真はロウのスピンキックコンボ。最初の技のグラフィックが表示される時には、すべてのコマンドを入力し終えるくらいの感覚で挑戦してみよう。

※矢印やボタンの見かたは、69ページを参照して下さい。

KAZUYA

三島一八

"冷血御曹司"の異名を持つ三島流喧嘩空手の使い手。ラスボスの三島平八は、彼の実の父親である。



基本戦法 ダブルアッパーや風神拳などの性能のよいアッパー系の技で、チャンピオンを目指せ！

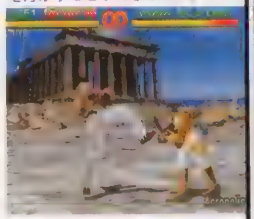
ダブルアッパーや踵落とし、それに風神拳などを使って積極的に攻めていくのが一八の基本パターンだ。威力という点では雷神拳も武器になりそうだが、風神拳よりも出るまでのスキが大きいため、無理に狙わない方が賢明といえるだろう。

攻撃の要となるのはダブルアッパー。対COM戦はもちろん、対戦でも威力を発揮するので、スキあらば狙っていきたい。もっとも、間合いや相手の動きも考えずに連発するのは考えもの。2発目を空振りすると逆襲されるハメになるので注意しよう。相手の攻撃をガードし、その直後に決めるのも有効な戦法だ。

螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく）や奈落払いなども絡め、どんどん攻めていこう。



▲ダブルアッパーの2発目は相手を浮かすことができるのだ



▲3種類も用意されている踵落とし。右踵落としが一番出しやすい。

▼風神拳を連発しているだけでもCOM戦はかなり勝ち抜けてしまう。出せるように練習しよう



実戦的連続技 ダブルアッパーを基本とした攻撃でねじ伏せろ!!

一八にはダブルアッパーを絡めた連続技が多数存在する。ここでは操作が簡単で、なおかつ威力が大きいものを紹介しよう。このほかにも「風神拳→ダブルアッパー→風神拳」といった連続技も存在する。

➲ダブルアッパー

まずは1発目の左パンチ。これが出ている時点で、すでに2発目のコマンドが入力し終わっていないとダメ



➲ダブルアッパー

2発目は右パンチ。1発目が決まれば（間合いが離れていない限り）こちらも決まる。次の入力の用意を。



➲右踵落とし

相手を浮かしたら即座にコマンドを入れること。うまく出せない人は、ただの右キックで代用してもOK。



➲ダウン攻撃

相手が右踵落としでフッ飛んだら、すぐに大のダウン攻撃で追い打ちをかける。骸割りは狙わないように



投げ技はコレ 相手の頭を前後から思い切り蹴っとばす旋蹴り（つむじげり）で決まりだ！

威力とコマンドの出しやすさを考えると旋蹴りがベスト。ただし、この技は出終わるまでの時間が長いので、タイムアタックをする時は体落しにした方がいいだろう。超ばちきは見た目こそ痛そうなものの、威力の方はイマイチ。特殊なコマンド操作が必要なだけに、無理に狙う必要もない。

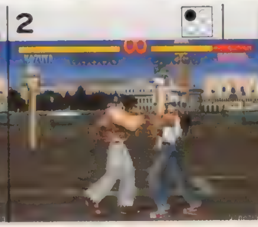
▶見た目は打撃技っぽいが、コマンドはあくまでも投げ技扱い。



10連コンボはこれだ…！

鬼哭連拳ふうのパンチ攻撃からハイキック、右踵落とし、ローキックとつなぎ、パンチ攻撃をはさんで雷神拳でとどめを刺すという見た目にもカッコイイ攻撃だ。最初の4連がすべて上段攻撃なので、しゃがまれると当たらないのが欠点。相手に当てるならば6連目以降なのだろうが、5連までを空振りしつつ接近しても避けられるだけだろう。COM戦ならともかく、対戦では使わない方が無難。

1


2


3


4


コマンド入力のコツ

最初にレバーを前に2回入れる必要があるので、まずはその感覚をしっかりと覚えよう。レバーを入れたらテンポよく5連まで入力し、

エンディングを見たい人　中ボスを使えるようにしたい人　に贈る……お手軽COM戦攻略法！

VS ポール



前半に出てくるポールならば、左で紹介した連続技を楽に決めることができるはず。どんどん狙っていこう。右踵落としを出す自信がなければ、ダブルアッパーを連発するだけでも構わない。相手がガードしていようが、ただひたすら出し続けるのだ。ポールが後半に出てきた場合は、ガードをしっかりと固めるようにしよう。相手の攻撃をガードして耐え、そのスキにダブルアッパーを決めていくのだ。

VS ロウ



基本的に上段の連続攻撃ばかりしてくるので、避けるのはそう難しくないはず。しゃがみガードで攻撃が終わるのを待ち、投げ（旋蹴り）を決めよう。ただし、時々仕掛けてくる左連拳からのドラゴンナックルコンボには注意が必要だ。左連拳を避け切った後に投げようとして、逆にパンチを喰らうハメになりかねないぞ。左連拳の最中に投げることも可能なので、慣れてきたら狙ってみよう。

VS ジャック



力任せの攻撃が多いが、相打ちになってもつらいのはこちらの方。それだけにガードをしっかりと固めるようにしよう。ジャックは単発技よりも連続技を多用する傾向があるので、出し終えたスキをつくようにしたい。ヘタに接近しすぎると、スイングナックルやハンマーラッシュという連続攻撃をすべて喰らうハメになるので気をつけること。投げ技よりも打撃技中心に攻撃を組み立てるといい。

VS ニーナ



彼女はニールキックや双掌破といった突進系の技をよく使ってくる。間合いが開いているからといって、むやみに前進するとカウンターで喰らってしまうので注意しよう。ここでも基本はダブルアッパー。出しやすく、効果も期待できる技なので、積極的に使っていこう。1発目が当たったら（ヒットマークでわかる）追い打ちの用意を忘れずに！　また、風神拳を出せる人は、どんどん狙っていって構わない。

VS キング



打撃技、崩し技、下段攻撃、ダウン攻撃などを有効に使い分けてくる強敵だ。とはいえ、つけいるスキがまったくないわけでもない。前半に出てくるキングならばダブルアッパーからの攻撃が割とよく決まるし、後半に出てくるキングもガードを固めることで相手のスキを作ることができる（フランケンシュタイナーを空振りさせた後や、アリキックの後など）。攻める場合は中途半端にせず、一気にいこう。

VS 吉光



ハイキックや三散華といった上段攻撃を多く使ってくるので、これをしゃがんで避け、旋蹴りなどで投げてしまおう。もちろん、ダブルアッパーからの連続技も有効だ。いきなり跳ねるなどの不穏な動きを見せたら要注意。忍法陽炎からの忍法草薙や、起き上がり攻撃のスプリングクロスチョップといった技は、2つの動きで1セットの技。最初の攻撃をしのいだからといってガードを解かないようにしよう。

VS ミシェール



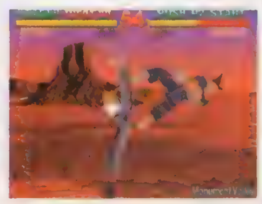
通天砲をよく出してくる。出かかりの動きに特徴があるので、接近しての乱戦状態になっていない限り見切れるはず。少し離れて待ち、通天砲をガードしたり、空振りさせたりしてこちらの攻撃を決めるスキを作ろう。COMは背面取りからのジャーマンも結構狙ってくる。背後を取られたら無理に攻撃せずに、1度しゃがもう。決められると精神的なダメージが大きいので、くれぐれも喰らわないように。

VS リー

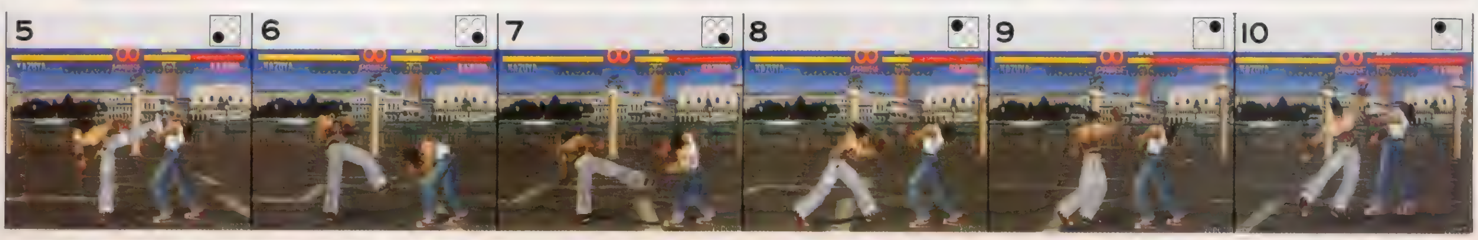


ここまで勝ち抜けたなら、彼にも勝てるはず。ただし、注意しないといけないリーの攻撃が1つだけある。それがインフィニティーキックコンボ。これはロウの三連ハイキックの進化バージョンで、無限にキックを出すという卑怯な(!?)攻撃だ。しかも上中下を蹴りわけてくるので始末におえない。ロウ戦のように投げようとは思わず、1度間合いを取ってから打撃技で対抗しよう。冷静になることが大切だ。

VS 平八



宿命の親子対決。平八はダウン時間も短く、あまりスキを見せないキャラなので、チャンスと見たら確実に攻撃を決められるよう集中して戦おう。スキといえるのは、踵落とし、崩拳、瓦割り崩拳などを空振りさせた後。空振りしたモーションが終わらないうちに投げるくらいのつもりでいかないと、逆に投げ返されてしまうだろう。なお、ダブルアッパーからの連続技も意外と決めることができるぞ。



そのまま右キックを連打する。5連目のグラフィックを確認した時点で連打をやめ、すぐに8〜10連目のコマンドを入力。最後の部分の入力タイミングがわからない人は、両パンチを連打しておこう。

ポール フェニックス

PAUL

柔道をベースにした総合格闘技を身につけている。昔、三島一八と戦って引き分けたことがあり、それ以来彼をライバル視している。



基本戦法 細かく間合いを調節し、タイミングよく突進系の技を決めろ

崩拳や葉桜といった突進系の技が使いやすい。しかもこれらの技は瓦割り崩拳や落葉といった連続技にも組み込まれているため、単独の瓦割りやローキックと併用することで相手のスキをつきやすくなっているのだ。ほかにも双飛天脚や三宝龍というキックによる突進系の技もあるし、ガードした相手をよろめかせてしまうあびせ蹴りも持っている。中間距離を維持しつつ戦い、スキを見てこれら突進系の技で飛びこむのが効果的だ。ただし、技の空振りには十分に注意すること。硬直時間が長いため、簡単に反撃を受けてしまうからだ。



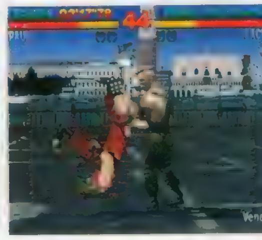
▲単独でも連続技としても使える崩拳。ただし、瓦割り崩拳を2発とも当てるよりも、単独で1発を当てた方が威力が大きくなることを覚えておこう。

実戦的連続技 三宝龍と瓦割り崩拳が気持ちよくつながる、ハデな4段攻撃

蹴り飛ばした後、2回に渡って殴りつけるという連続技。相手を空中に浮かせる技は三宝龍でなくてもいいが、このパターンがもっとも瓦割り崩拳を当てやすい（タイミングをとりやすい）だろう。瓦割りから崩拳へのつなぎをミスらないように！



▲三宝龍の3発目は下段がおススメ、中、中、下段となるので、立ちガードしている相手にも当たるのだ。



▲あびせ蹴り。ニーナのニールキックとは異なり、ダウンした相手には当たらないので注意しよう。

↓三宝龍
1発目。このグラフィックが出ている時には三宝龍コマンド（ただし2発分）も入力済みだ

↓三宝龍
2発目。空振りすることになる3発目にはつなげない。三宝龍は浮かせるために使っている。

↓瓦割り
左手を振り降ろす技だけに、攻撃判定が大きい。空中の敵にも楽に当てることができるのだ。

↓崩拳
この崩拳は単独の技ではなく、瓦割り崩拳のコマンドで出しているところに注意しよう。



投げ技はコレ 一本背負いで投げつけるのだ！



◀この技を出す時はレバーの入力方向に注意しよう。

威力はもちろん、その後の追い打ちのかけやすさからも一本背負いがいいだろう。ただし、レバーをガード方向に入れたままだと巴投げが出てしまうので注意すること。巴投げや裏当ては見た目こそかっこいいが、相手を遠くにまで投げ捨ててしまうため、実戦ではあまり役に立たない。とどめ用に使うくらいだろう。

10連コンボはこれだ…！

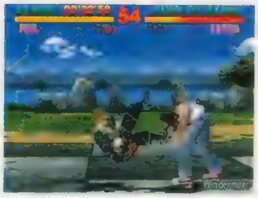
ワンツーパンチ後に中段蹴りをはさみ、再び右、左、右、左とパンチを出す。そして最後はローキックから葉桜、崩拳へとつなぐ。7連目までが上＆中段攻撃なので立ちガードされるとつらいが、ローキック以下の3連は下、中、中段とつながるので、ずっと立ちガードしている相手にはキレイに決めることができる。最初の3連をPPKコンボ(!?)として使うのもなかなか有効だ。



コマンド入力のコツ 3連目までをテンポよく「パパパッ！」と入れる。その後は右パンチ×3、左パンチ×3、右パンチ×3、左パンチ×3と一気に入力。

エンディングを見たい人 中ボスを使えるようにしたい人 に贈る……お手軽COM戦攻略法！

VS 一八



COM相手の場合、全キャラに対して有効な攻撃パターンがある。まず、あびせ蹴りを放つ。大抵の場合はガードされるだろうが、よろめいているのでそのまますぐに投げてしまう。あとはこれを繰り返すだけだ。投げ技は一本背負いからのダウン攻撃がベストだが、あびせ蹴りが当たってしまった場合のことを考えると、レバーをガード方向に入れておける巴投げの方が安心感があるだろう。

VS ロウ



やや離れて立ち、ロウが上段攻撃を連発してくるのを待つ。そして攻撃が一段落したところを見計らい、しゃがんだ状態から投げてしまおう。後半にでてきた場合はドラゴンロー→三連ハイキック→フェイントミドルキックと下、上、上、中段に蹴りわけてくることもあるが、この場合は運が悪かったと思ってあきらめよう（しゃがんでいると中段蹴りが当たってしまう）。中段を出す前に投げることも可能だ。

VS ジャック



突進系の攻撃はほとんどしてこないので、遠くから動きをチェックしていよう。ジャックが連続技を使ってきたらチャンス。当たらない間合いで待ち、出し終えたスキをついて攻撃を決めよう。ただし、こちらは突進系の技をあまり狙わない方がいい。ガードされたり空振りしてしまうと、彼の連続技をすべて喰らうことになりかねないからだ。使う場合も、三宝龍下段や瓦割り崩拳などにしておこう。

VS ニーナ



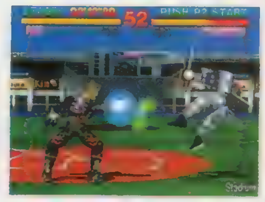
積極的に攻撃してくるので、しっかりと間合いを取ってガードを固めよう。ちょっとくらい離れているからといって、安心しないように。彼女は突進系の技をよく使ってくるからだ。双掌破を空振りした後の硬直中などに攻撃を決めるなどして、少しずつダメージを与えていこう。自信のある人は相手が起き上がるところにダッシュして近づき、崩拳を重ねるといい。大ダメージを与えることができるぞ。

VS キング



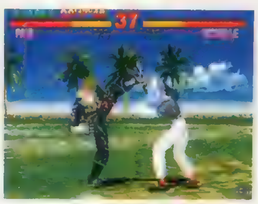
前半に出てきた時ならばまだいいが、後半に出てきた場合はかなりの強敵となるので、十分に気をつけよう。間合いを取り、キングが動いたところにカウンターを当てに行くのが基本戦法だ。残り時間によっては、バックジャンプしながらキックを出し続けて時間切れ勝ちを狙うのもいいかもしれない。ただし、体力が同じだと実質的に負けになる（判定自体は引き分けだが）ので注意すること。

VS 吉光



対ロウ戦と同じように上段攻撃を避けて投げるパターンでいこう。前半に出てきた時は、瓦割り崩拳を連発しているだけでも構わないだろう。一気に勝負をつけたい時は、左ページにある連続技を狙ってもいい。ただし、三宝龍がガードされたら、すぐに逃げること。吉光はあまり接近戦が得意なキャラではないが、不用意に三散華などをすべて喰らってしまうとかなりのダメージを受けてしまうからだ。

VS ミシェール



通天砲を空振りさせて、そのスキに攻撃していこう。ミシェールは間合いが離れていてもよく通天砲を出してくるので、こちらから近づいていく必要はないぞ。ただし、前掃腿や後掃腿をからめた攻撃には十分注意すること。下段攻撃を連発してきたり、しゃがんだ体勢からいきなり上段攻撃を出してきたりするからだ。突進系の技は少なくともガードさせること。空振りすると投げられてしまうからだ。

VS 熊



見た目に圧倒されないように(笑)。ジャックをベースにしたパワーファイターだけに、距離を取って連続技を空振りさせたいところだ。ただし、体が大きく手も長いため、間合いの調節が難しい。近いと攻撃を喰らってしまうし、間合いを取り過ぎると反撃が間に合わなくなってしまう。どうしても勝てそうにない時は、あびせ蹴りをガードさせてからの投げを狙ってみよう。かなりの効果があるはず。

VS 平八



崩拳や瓦割り崩拳といったポールの技を使ってくるのだが、タイミングが絶妙なため結構喰らってしまいがち。間合いを十分に取って、それらの技を空振りさせるようにしたい。ただし、ギリギリのところで見切らないと、反撃するつもりが逆にやられてしまう（投げるつもりが、逆に投げられるなど）ことになりかねないので、気をつけよう。反撃する時は決して躊躇（ちゅうちょ）せず、一気に行こう！



タイミングが合っていればそれぞれ1回ずつで出せるが、最初のうちはこうやった方が出しやすいだろう。5連目が出たらすぐに右キック連打。最後の9～10連はそのまま「パパッ！」と押せばOKだ。

鉄拳 TEKKEN

LAW

マーシャル・ロウ

拳法道場の師範代をつとめるマーシャルアーツ使いの中国系アメリカ人。富と名声を求めて大会参加。



基本戦法 左連拳や三連ハイキックなど、ボタン連打で出せる使い勝手のよい技をたくさん持っているのだ





連打系の技を豊富に持っているのがロウの特徴だ。右キック以外のボタンならばすべて、連打するだけで出せる技が用意されている。それだけに初心者にとっても使いやすいキャラだといえるだろう。もちろん、それぞれの技には長所も短所もある。リーチが短いが、1発入れば何発も連続して入ってしまう左連拳、スキは大きいが同じく3発入る三連ハイキックなど。これらの短所を、読みやテクニックで補いつつ戦っていこう。

ロウは打撃技を中心に戦うことになるだろう。だが、右の連続技のように一気に大ダメージを与えることも不可能ではないのだ！



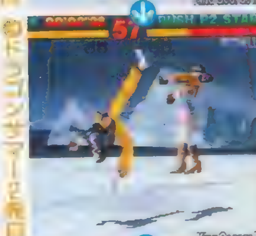
実戦的連続技 キック攻撃による芸術的な空中お手玉技

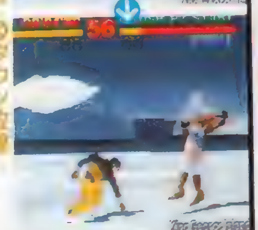
決まれば相手の体力を9割近くも減らしてしまうという驚異の連続技。ポイントとなるのは最初のサマーソルトキックだろう。この技を出すためには下にタメる必要がある。とはいえタメ時間はほんのわずかであり、少ししゃがむ程度でいいので、慣れればさり気なくタメられるようになるはず。あと、最初はドラゴンサマーを入力するタイミングに悩むかも。

①サマーソルトキック ②ドラゴンサマー1発目 ③ドラゴンサマー2発目 ④ダウン攻撃









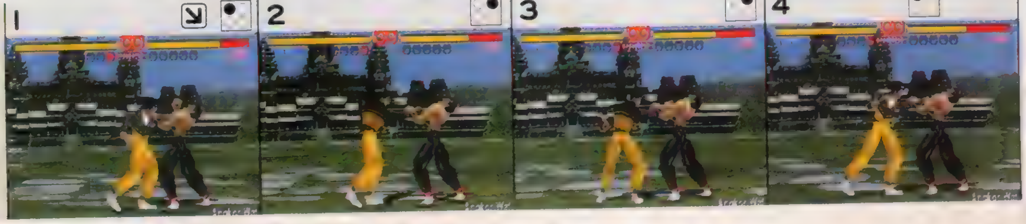
投げ技はコレ ドラゴンダイブで華麗に舞おう！

ドラゴンニーは使いにくく、なおかつ威力がイマイチなので狙わない方が無難だ。威力という点ではドラゴンダイブが、追い打ちのダウン攻撃の決めやすさという点では折檻パンチが、それぞれやや有利。ドラゴンダイブを基本に、状況や相手によって使い分けていこう。



10連コンボはこれだ…！

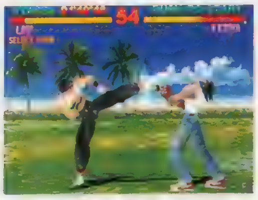
左アッパー、右パンチ、右パンチ、裏拳というパンチ攻撃からハイキック、ローキック、スピンキックというキック攻撃につなぎ、とどめにサマーソルトキックを決めるという技。見た目は華麗でカッコイイのだがそのほとんどが上段攻撃であるため、相手に避けられやすいという欠点を持つ。ボーっと立っていてくれる相手でもない限り、大ダメージを与えることはできないだろう。



コマンド入力のコツ レバーを右下に入れると同時に一気に4連目まで入力する。レバーを入れるタイミングが早すぎたり遅すぎたりするとうまく出ないの

エンディングを見たい人 中ボスを使えるようにしたい人 に贈る お手軽COM戦攻略法！

VS 一八



前半に出てきた場合は、三連ハイキックや左連拳からのドラゴンナックルコンボといった単純な攻撃にもよく引っ掛かってくれる。ドラゴンローからの三連ハイキックや、三連ハイキックにフェイントミドルキックを組み合わせる練習台にしよう。後半に出てきた場合は風神拳や奈落払いに注意。ダウンさせられると起き上がりに攻撃を重ねられて苦戦するからだ。もちろんガード後はしっかり反撃しよう。

VS ポール



中間距離からの突進系攻撃がいやらしい。とはいうものの、タイミングよくドラゴンサマーを出しているだけで勝てることもある。これはポールの技の出かかりを1発目のキックでつぶし、そのまま引っ掛けて蹴り上げているからだ。見た目が美しく連続技にも組み込める技だけに、使いこなせるようになっておいてソンはない。ステップインミドルキックなども、相手の動きを止めるのに有効な技だ。

VS ジャック



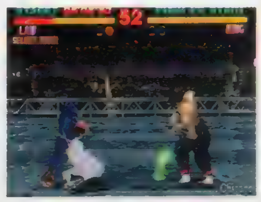
やや離れてジャックの連続攻撃を誘い、すべて空振りさせた後に左連拳などを合わせていこう。接近戦を挑んだり、投げ技にこだわるとロクなことがないことをよく覚えておこう（モロにハンマーラッシュなどを喰らってしまうと、体力が一気になくなってしまうのだ）。ジャックは突進系の技をあまり出してこないので、間合いを広めにとって、カウンター狙いの打撃技をチクチクと当てていくといい。

VS ニーナ



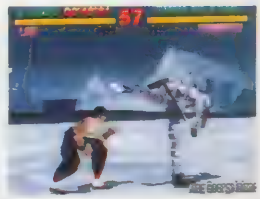
ダッシュしての双掌破、ボーンカッター、ニールキックなど、突進系の技をよく出してくる。後半に出てくるニーナは各種のコンビネーション技もよく使ってくるので注意すること。なんにせよ、相手のペースに巻き込まれないようにすることが大切。こちらからもどんどん攻めていき、主導権を握るようにしよう。ドラゴンロー→三連ハイキック→フェイントミドルキックのように、攻撃を上下に散らそう。

VS キング



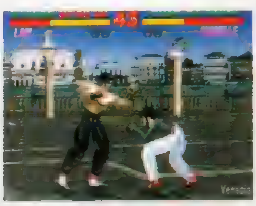
威力のある投げ技をたくさん持っているばかりか、突進系の技もうまく使いこなしてくるのがこのキングだ。フライングクロスチョップでよろめかしにきたり、突然のアリキックで足元を攻撃したりするので、まずは確実にガードすることを心掛けよう。こちらからの攻撃はしっかりと上中下段に散らすこと。つい上段攻撃に頼ってしまいがちだが、そればかりだと簡単に反撃されてしまうからだ。

VS 吉光



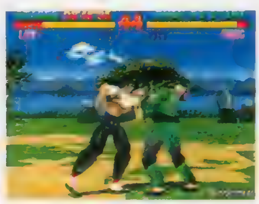
スピーディーかつ変則的な動きに惑わされないことが大切だ。忍法卍葛からの忍法卍茨のように、瞬時に上段から下段に攻撃判定の変わる技には特に注意すること。次にどんな攻撃をしようとしているのかを判断できるように、吉光の動きを覚えることも重要なのだ。さてロウによる攻略だが、他キャラ同様に吉光のハイキックを避けて投げるというのが基本。ドラゴンサマーもどんどん出して構わないぞ。

VS ミシェール



相手の攻撃をしっかりと見切ることが大切。通天砲などのスキの大きい技を空振りさせ、そこを攻撃していこう。ミシェールは投げ技を多用してくるので、左連拳などを出すのはやや危険。出す時は、投げられることを覚悟して使っていこう。後半に出てくるミシェールは前掃腿からの連続技（ほとんどは下段→上段）をうまく使ってくるので、しっかりとガードすること。ガード後の反撃も忘れずに！

VS ワン

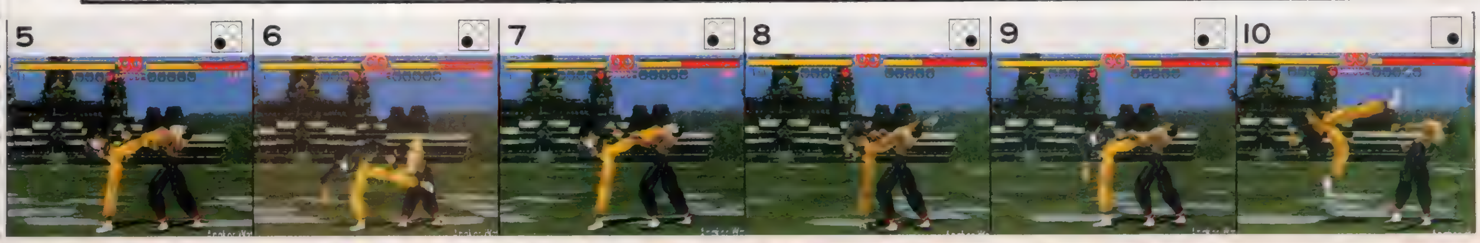


使ってくる技の大半はミシェールと同じだ。それだけに、攻略パターンも似たようなものになっている。通天砲などを空振りさせたりガードして、そのスキに攻撃を入れよう。中ボスだけあって反応が素早いため、チャンスだと思っても投げに行かない方がいいだろう。左連拳からのドラゴンナックルコンボをすべて決めることができれば、投げよりも多くのダメージを与えることもできるのだ。

VS 平八



風神拳などの空振りに合わせて技を入れていくのが基本。カウンターぎみに左連拳が入れば、そのままドラゴンナックルコンボまで入る。ただし、不用意に左連拳を出すと、しゃがまれた後に投げられてしまうので注意すること。10連コンボを出せる人は狙ってみるのもおもしろい。前半部分をガードさせられれば、後半の5発を決めることができるからだ。しゃがんで避けられたら反撃を喰らうが……。



で注意しよう。４連目までの入力が終わったら、すぐに左キック連打。５連目までを１セット（ただし最後のみ連打し続ける）と考えてもいい。６連目のグラフィックが出たあたりで残りを一気に入力。

JACK ジャック

ロシアが秘密裡に開発した殺人ロボット。三島一八を抹殺するため、刺客として大会に送り込まれた。



基本戦法 その太い2本の腕を力任せにブンブン振り回すのだ！

威力がとても大きいハンマーラッシュを積極的に使っていこう。1発目が入れば5発すべて入り、これだけで体力の半分近くを減らせるため、2セット決まれば相手の体力はわずかしか残らない。しゃがんで左右のパンチボタンを連打しているだけで出せるので、最初のうちはこの技だけに頼っていてもいいくらいだ。ほかにもスイングL(R)ナックル、ワイルドスイングといった攻撃も同様の効果が得られるぞ。

それ以外ではパワーシザースやメガトンパンチといった突進技が使える。相手をダウンさせることに成功したら、ヒッププレスで追い打ちをかけよう。



▲すさまじい威力を誇るハンマーラッシュ。コマンドも[illegible]



▼中間距離からのパワーシザースは、相手の不意をつける攻撃だ



▼ふつうの大ダウン攻撃よりも、ヒッププレスの方が威力が大きい



▲最も出しやすいバックブリーカー

投げ技はコレ より上を目指す人はパイルを狙おう！

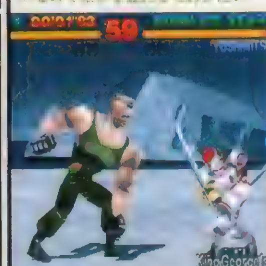
威力という点ではパイルドライバーが理想的なのだが、出しやすさを考えるとリフトアップスラムやバックブリーカーの方がいいだろう。ヘルプレスは空振りした時のスキが大きいので狙わない方が無難だ。ただし、とどめのダウン攻撃として使う分には屈辱的でいいかもしれない(笑)。

実戦的連続技 ワイルドスイング、ハンマーラッシュをはじめ、単独でも連続技となる攻撃が多いのだ

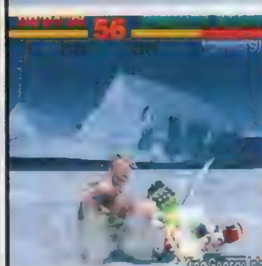
連続技となっている攻撃を数多く持っているジャックだけに、これらを有効に使っていこう。ここでは3連続攻撃となる技とダウン攻撃をセットにして紹介しよう。コマンドがシンプルで、入力タイミングもほとんど気にする必要がない点が魅力だ。初心者でも簡単に出せるだろう。

↓ワイルドスイング
この1発目だけ上段攻撃になっているので相手を立たせておきたい

↓ワイルドスイング
2発目。ここから中段攻撃になる。ただし攻撃力は1発目と同じだ









↑ヒッププレス
すぐにダウン攻撃で追い打ちをかける。ヘルプレスでも構わない。

↑ワイルドスイング
3発目。1、2発目が当たっていればこれも問題なく当たるはず。

10連コンボはこれだ…！

ジャックの10連コンボは、すべてパンチ攻撃から成り立っている。最初の3連が下段攻撃になっているため、この技をよく知らない人はガードを失敗しやすいのだ。4連以降の技はすべて上段と中段なので、遠いところから技を出しはじめると、すべて立ちガードで防がれてしまう可能性もある。だが、ガードされても反撃されにくいので狙ってソンのない攻撃といえるだろう。



コマンド入力のコツ レバーを下に入れると同時に1～2連目をできる限り素早く入力する。この部分さえクリアしてしまえば、ジャックの10連コンボはも

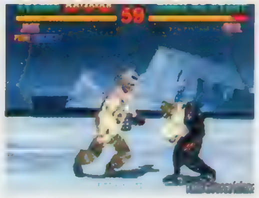
エンディングを見たい人　中ボスを使えるようにしたい人　に贈る……………お手軽COM戦攻略法！

VS 一八



前半に出てくるキャラ（一八に限らず）はガードが甘いので、ハンマーラッシュが決まりやすい。ゲームスタート前からレバーを下に入れ、両パンチボタンを連打しておこう。後半に出てくるキャラも、ガードさえさせておけば反撃されにくい。極端な話、ハンマーラッシュだけでクリアすることも可能なのだ。一八が後半に出てきた場合は、彼の風神拳などを空振り（またはガード）させ、すぐに反撃しよう。

VS ポール



ハンマーラッシュで攻めていこう。守勢に回ったら突進系の技を待つのがいい。瓦割り崩拳や落葉を出してきたらしっかりとガードし、ポールが硬直している間に投げたり各種のパンチ攻撃を決めてやろう。自分の足元にダウンさせたらしゃがみ左キックを当て、さらにダッシュして起き上がりにパワーシザースを重ねてみるのもいいだろう。COMが相手ならばかなりの確率で決まるはずだ。

VS ロウ



上段攻撃を待って投げるのが基本。パイルドライバーやバックブリーカーといった技でも問題なく決められる。わざわざしゃがみガードしなくても、立ちガードしているだけでも反撃は可能だ。もしも手間をかけずに倒したい場合は、ハンマーラッシュに頼ってもいいだろう。前半に出てきたロウならば、最初から最後までハンマーラッシュを出し続けているだけでパーフェクト勝ちすることもできるはずだ。

VS ニーナ



ハンマーラッシュで押していくのが楽だ。だが、冷静にガードすることが多く、さらには1セット終了後の硬直中に小技で反撃してくる（次のハンマーラッシュの出かかりをつぶしにくる）ことも多いので、覚悟はしておこう。運がからんでくるが、いきなりメガトンパンチやパワーシザースを出してダウンさせることも可能だ。その場合、相手が起き上がるところにもう1度、重ねるように出してみよう。

VS キング



後半に出てくるキングにもハンマーラッシュが入るが、反撃を受けてしまうことも多い。それを覚悟の上でどんどん攻めるか、ガードをガチガチに固めて「待ち」に入るかはプレイヤーの性格次第だ。待つ場合は、硬直時間の長い技（スマッシュアッパーやアリキックなど）を狙おう。打撃技を出す時は単発にならないよう気をつけよう。少しのスキであってもフランケンシュタイナーで投げにくるぞ。

VS 吉光



スキの大きい上段攻撃をよく出してくるので、これを待ってどんどん投げていこう。いきなり回り始める（忍法卍葛や忍法卍芟を出してくる）ことも多いので、どちらの攻撃かを見極めてすぐに立ち＆しゃがみガードをするようにしよう。忍法卍葛から忍法卍芟へとつなげてくることもある（その逆はない）ので、1度ガードに成功したからといって、安心していると痛い目にあうだろう。

VS ミシェール



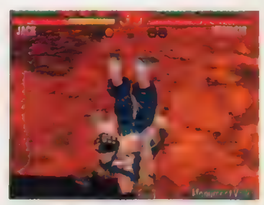
じっくりといく場合は通天砲を出すのを待ち、それをガードして（または空振りさせて）投げよう。一気に攻めていきたい場合はハンマーラッシュなどを連発し、反撃する間を与えずに攻めまくろう。ただし後半に出てくるミシェールはうまくこちらのスキをついてくるので、「やるかやられるか」といった戦いになってしまう。1発の威力が勝っているジャックだけに、乱戦になっても攻めまくろう。

VS P.ジャック



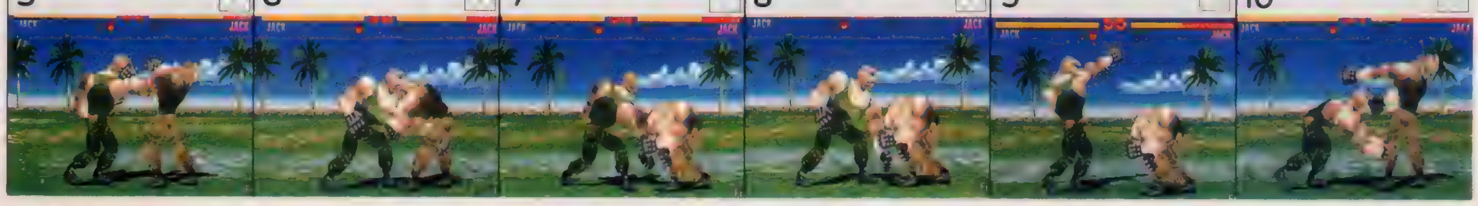
基本的に同キャラ対戦なのだが、相手は基本性能が若干高めに設定されている。それだけに、スキを見つけて素早く攻撃する集中力と判断力が要求される。ハンマーラッシュは彼にも通用する攻撃だが、P．ジャックも同じ技を使ってくるので殴り合いにならないよう注意しよう。こちらの攻撃が当たる分にはいいのだが、相手の攻撃をすべて喰らってしまうと、かなり不利な状況になるからだ。

VS 平八



平八に対してもハンマーラッシュは効果がある。ただしバクチ的な要素が強いので、より確実に勝ちたいならば大技のスキをつくしかない。踵落としや崩拳を空振りさせて、そこを投げてしまうのだ。そのためにもガードをしっかりと固め、ダメージを最小限に抑えたい。平八は奈落払いからの連続技といった強力な下段攻撃も持っている。立ちガードさえしていれば安全というわけではないので要注意。

5　6　7　8　9　10



う出せたも同然だ。そのまま左パンチを連打し、後はタイミングよくボタンを押していくだけでいい。2連目の入力後は、何も考えずに両パンチを連打していても最後までちゃんと出してくれるぞ。

ニーナ ウィリアムズ



“サイレント・アサシン”という異名を持っているアイルランド人女性。骨法と合気道をベースにした暗殺格闘術を使いこなす。

基本戦法



◀ニーナの強さの象徴であるニールキック。起き上がりをつぶせ！



▼カウンターで双掌破を当てると、相手はかなりの距離を吹っ飛ぶのだ



▼華麗なコンビネーション技も魅力。操作していて気持ちがいいのだ

ニールキックなどの長射程攻撃と、関節技が彼女の魅力だ

能力的にはキングと並んでトップレベルとウワサされているニーナ。その一番の理由はニールキックにある。攻撃力がそこそこあるだけに当たれば大きいし、ガードさせても相手をよろめかせることができる（よろめいた相手には起き上がり攻撃が高確率で入る）。攻撃範囲も広く、さらにはダウン攻撃としても使えるというおまけつき。それだけに対COM戦はもちろん、対戦でもかなりの威力を発揮するのだ。投げ技も豊富だし、双掌破も使い勝手がいい。コンビネーション技もいろいろと持っているので、相手を翻弄することができるだろう。起き上がり攻撃などでよろめかせた相手にトリプルスマッシュを決める、といった戦法もある。

実戦的連続技

ニーナを使うなら、絶対に会得したい関節技だ

ニーナのみ打撃技の連続技ではなく、彼女独自の関節技による連続技を紹介しよう。これが前号に書かれていた「秘密の連続技」の正体なのだ！

基点となるのは掌握という技だ。掌握は投げ技扱いなので、空振りすることもあるので覚えておこう。この掌握が決まった時にコマンド（ボタン操作のみ）を入れることで、2種類の技を決めることができる。立逆脇固後も技をつなげられるぞ。

▼最後3つの関節技がつながる。3段目は入力が早すぎると出ない。





投げ技はコレ



▶コマンド入力は複雑だが、威力を考えると出せるようになっておきたい。

威力の肘打ち、出しやすさの四方

威力を考えると抱え込み肘打ちがベスト。しかしコマンドがやや複雑なため、とっさに出す自信のない人は四方投げで代用しても構わないだろう。ダウン攻撃にもつなげやすいしね。ただ、レバーが前に入ったままだと相手を遠くにまで投げてしまう首刈り投げになってしまうので注意すること。

10連コンボはこれだ…！

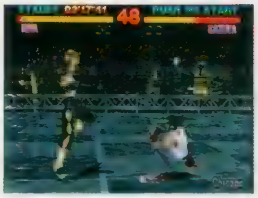
左右左右というパンチ連打からスタート。その後ハイキック、ローキックとつなぎ、再び右左右とパンチ連打。そしてとどめとして回し蹴りを放つ。この10連コンボの欠点は、上段攻撃が9つも含まれていること。しゃがんでいる相手には6連目のローキック以外、当たらないのだ。1連目の左パンチはレバーを前に入れたり、斜め前に入れたりしても構わないのが特徴的だ。



コマンド入力のコツ まずは4連目までを「パパパパッ！」と一気に先行入力しておく。3連目の左パンチのグラフィックが出るあたりで左キックを連打。

エンディングを見たい人　中ボスを使えるようにしたい人　に贈る……………お手軽COM戦攻略法！

一八



一八だけに限らず、序盤戦で有効な攻撃パターンがあるので紹介しておこう。これは掌握からの関節技（裏門鷹羽絞など）を決め、技を解いたら半歩前に歩いてハンティングスワンを出す、というもの。これだけでKOできるのだ。ただ、一八が後半に出てきた場合は、これらの攻撃を決めるのは難しい。投げ技→しゃがみ左キック→ニールキックで追い打ち、といった攻撃で対処していこう。

ポール



彼は突進系の攻撃を出してくることが多い。落葉（しゃがみキックからの葉桜）や瓦割り崩拳などは最後までしっかりとガードすること。キックなどを空振りしたからといって投げ技を狙うと、カウンターで葉桜が当たってしまうので注意が必要だ。崩拳などをガードしたり空振りさせることに成功したら、そのスキに攻撃を決めよう。間合いを取って突進系の技を待つのが、もっとも確実な戦法なのだ。

ロウ



三連ハイキックなど上段攻撃をよく使ってくる。それだけに、いつでもしゃがんで避けられるようにしておこう。そして、攻撃を出し終わって硬直しているところを投げてしまうのだ。後半に出てくるロウは三連ハイの最後を中段に変化させてきたりもするので、できることならば2発目の時点で投げておきたいところだ。ダウンさせられたら、起き上がりに重ねてくるドラゴンスラッシュに要注意！

ジャック



ジャックは1発1発の威力が凄まじい上に、1発目が入るとそのまま何発も決まってしまう連続技が存在する。スキあらば投げ技も狙ってくるので、近づいての投げ技（掌握からの関節技も含む）は狙わない方が無難だろう。間合いを十分にとり、ラピッドキックコンボなどの連続技や、ニールキックを軸に攻撃していこう。ヘルプレスの空振りなど、数少ないチャンスは絶対にモノにすること。

キング



掌握からの攻撃を決められればベスト。だが、前半に出てくるキングですらフランケンシュタイナーを効果的に狙ってくるため、ヘタに近づけないというのが正直なところだ。投げ技に固執していると、しゃがんで避けられて逆に投げられたりするので、打撃技をメインにして戦うようにしたい。双掌破やニールキックといった技も有効。ただし、空振りしてしまうと逆襲されるので、間合いに注意すること。

吉光



上段攻撃（単発のハイキックや三散華など）をしゃがんで避け、投げ技を決めるのが基本だ。ただし、後半に出てくる吉光は中段蹴りや飛び膝蹴りをさりげなく絡めてくるので、しゃがみガードばかりしていればいいというものでもない。彼は前進しながらの攻撃が多いので、間合いを取って様子を見よう。思い切り離れて待ち、追いかけてきたところにキックなどをカウンターで決める作戦も有効だ。

ミシェール



通天砲を出すのを待ち、空振りしたところを投げていこう。ミシェールは通天砲をよく出すため、これだけでも十分に戦えるのだ。通天砲の移動距離を把握しておけば、あらかじめ掌握を先行入力しておけるので、関節技もバッチリと決めることができる。なお、後半に出てくるミシェールは後掃腿などの下段攻撃もうまく混ぜてくる。立ちガードばかりしていると足元をすくわれかねないので注意しよう。

アンナ



普通に戦おうとしてもすぐにKOされてしまうだろう。そこで、ハメっぽくなるが、かなり有効な連続攻撃パターンを紹介しよう。まずはニールキックをガードさせてアンナをよろめかせる。起き上がりつつ右キック（しゃがみ右キックでもOK）を当て、すぐに大バックジャンプ右キックを出す。うまくいけば、このキックが攻撃しようとしたアンナに当たるのだ。その後はこれを繰り返せばいい。

平八



踵落としや崩拳後のスキに投げたりするのが基本戦法。ただし、平八は硬直時間が非常に短いため、ちょっとでもタイミングが遅れたら逆にやられてしまう。ただ、彼にもアンナ戦で使ったニールキックからの攻撃が通用する。ニールキックを出すための間合いを取るのが難しいが（近い間合いから出すと出かかりをつぶされてしまう）、大バックジャンプキックなどでうまく逃げ、間合いを取ろう。



ただし、5連目の左キックのグラフィックが出たら連打をすぐにやめ、7〜9連目の入力に移ろう。最後は右キック連打でOK。10連目は、9連目と同時押し（右パンチ＋右キック）で出してもいい。

TEKKEN 鉄拳

KING キング

みなしごたちを助けるために戦うメキシコ人プロレスラー。高額の賞金を目当てに今大会に参加した。

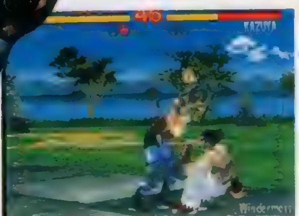


基本戦法 スキを見つけて、相手をどんどん投げてしまうのだ！

キングは打撃技を連打するタイプではない。パワーあふれる一撃（スマッシュアッパーなど）を狙ったり、7種類もある投げ技を駆使して戦っていくことになるだろう。そのためにも相手の攻撃を確実にガードし、スキを作ることが重要になってくる。相手をダウンさせた後はダウン攻撃を狙うわけだが、相手の起き上がりにナックルボム（ダウンしている相手には当たらない）を重ねる、といった戦法も取ることができる。起き上がり方法やタイミングがワンパターンな相手（COMも含む）にはどんどん狙ってみよう。



▲威力は大きいが非常に出しにくいツームストンパイルドライバー。この技を出そうとしたつもりが、威力がもっとも小さいジャガードライバーになってしまった経験を持つ人も多いだろう。左パンチを押した状態で↓↙←→右パンチと操作すれば、ジャガードライバーは出ないし、技自体も出しやすくなるぞ。



◀相手の起き上がりにナックルボムを重ねるのも効果あり。



◀ダウン攻撃にはフランケンシュタイナーが便利だ。

投げ技はコレ コマンド技を使えなくても通常投げだけで十分



◀ブレーンバスター。追い打ちはココナッツクラッシュの方が決めやすい

威力ではツームストンパイルドライバーやジャイアントスイングなどのコマンド投げに遠く及ばないものの、出しやすさと追い打ちのしやすさでブレーンバスターをおススメする。投げた後は振り向いてのフランケンシュタイナーが基本だが、振り向かずにしゃがみ左キックを入れるだけでも十分だ。

実戦的連続技 よろめかせ、フッ飛ばした相手に続けざまにダウン攻撃を当てる特殊な連続技だ

4つの技を続けて出す連続技だが、当たっているのは3つだけ。最初のエルボースマッシュはわざと相手にガードさせて、よろめかせるために使っている点に注意してほしい。最後のシットスピンキック後にナックルボムを出すと、うまくすれば起き上がろうとしている相手に当てることができるだろう。

エルボースマッシュ この技が当たってしまってはダメ。ガードさせる必要がある。

ジェイルキック エルボースマッシュ後すぐに出し、相手を蹴り飛ばす。

フライングクロスチョップ 追いかけるように飛び、ダウンしているところに当てる。

シットスピンキック しゃがみ左キック。この技じゃないと確実につながらない。



10連コンボはこれだ…！

上＆中段へのパンチを5発連続して放った後にアリキックを3発決め、アッパーで相手を浮かせる。とどめは空中でのソバットだ。見た目も華麗だが、上、中、下段をうまく使い分けているために実用性も高い。上級者は、相手をスマッシュアッパーなどで浮かせた後にこのコンボを入れてくる（ただし8連までで、そのうち5発しか当たらない）。できればそこまで使えるようになりたい。



コマンド入力のコツ 最初の5連をテンポよく入力するところからスタート。4連目の左パンチ（エルボー）のグラフィックが出るあたりで右キックを連打

エンディングを見たい人 中ボスを使えるようにしたい人 に贈る……お手軽COM戦攻略法！

VS 一八



投げ技を積極的に狙っていきたい。前半に出てきた時ならば、開始直後にダッシュすることで投げ技を決めやすいはず。投げたら確実に追い打ちをかけよう。その後にナックルボムを出すと、一八の起き上がりに決まることが多い。さらに1歩進んでから出すと、再び起き上がりに当てることができる。ナックルボムはダウン攻撃ではないため、起き上がりに重ねるタイミングで出すように心掛けよう。

VS ポール



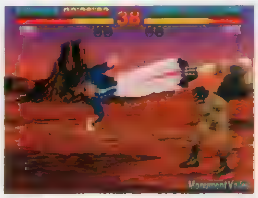
突進系の技をガードして、投げてしまおう。もし技を喰らってダウンしてしまったら、後転からのライジングクロスチョップ（後転中にレバー敵方向＋左右パンチ同時）を狙おう。この技が当たればそれでいいし、ガードさせてもよろめかせることができる。起き上がると同時に投げコマンドを入れれば、ジャイアントスイングですら簡単に決まるはずだ。出しにくいツームストンにもチャレンジしてみよう。

VS ロウ



上段攻撃を避けて投げるのが一番楽だ。左連拳や三連ハイキックがきたらしゃがんで避け、反撃に転じよう。投げコマンドを入れる時間に余裕があるので、慣れればDDTやツームストンパイルドライバーといった技も決められるようになるはず。相手をフッ飛ばした後には、ナックルボムを重ねるといいだろう。間合い調節や出すタイミングは、数を重ねることで自然と判断できるようになるだろう。

VS ジャック



しっかりとガードを固め、連続技を喰らわないようにすることが大切だ。キングを使うとどうしても投げ技に頼りたくなってしまう。あわてて投げようとして空振りし、そこにパンチなどを合わせられることも多いのだ。たまにはドロップキック、サテライトドロップキック、フライングクロスチョップといった飛びこみ技も使ってみよう。投げ間合い外でフランケンシュタイナーを出してみるのもいい。

VS ニーナ



こちらの技の出かかりに双掌破などをカウンターで喰らうととても痛い。間合いを取って待ち、ニーナが技を出した後に投げるようにしていこう。エルボースマッシュをガードさせ、よろめいたところにすかさずスマッシュアッパーを入れてフッ飛ばすのも効果的だ。ここからはダウン攻撃のダブルニードロップも狙える。この技はあまり使わない技だが、投げ技に匹敵する威力を持つダウン攻撃なのだ。

VS 吉光



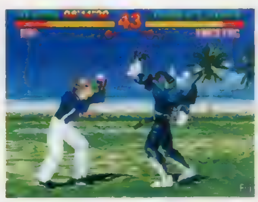
上段攻撃を待って、投げてしまおう。吉光の攻撃はモーションの大きいものが多いため、慣れれば簡単に見切れるようになるはずだ。投げた後は追い打ちをしっかりと決めること。打撃技によるゴリ押し攻撃がほとんど使えないキングだけに、相手にダメージを与えるチャンスは確実にモノにしておかないと後で苦しくなるのだ。トリッキーな動きに惑わされず、スキを見て投げるのがベストだ。

VS ミシェール



通天砲を出すのを待ち、空振りして硬直しているところを投げてしまおう。バクチ的な要素は大きいが積極的に前に出ていき、投げコマンドを入れておくのもおもしろい。ミシェールが何か技を出そうとしたところを吸い込み、投げてしまうことも多いからだ。ダウン攻撃の後はナックルボムを重ねておきたい。タイミングがよくわからない人は、フライングクロスチョップで代用してもいい。

VS A・キング



一見すると同キャラ対戦っぽいが、彼の能力はキングを遥かに上回っている。それだけに、素直に正面から戦いを挑もうとしても苦戦を強いられるはずだ。アーマーキングがスキの大きい技（雷神拳のようなダークスマッシュなど）を空振りするのを待ち、そこを投げるのがいいだろう。ヘンに打撃技を当てようとするとフランケンシュタイナーで切り返されてしまうので、不用意に近づかないこと。

VS 平八



対アーマーキング戦と同じように、スキの大きい技を空振りさせて投げるのが基本だ。慣れれば「技（踵落としなど）の出かかりをツームストンで吸い込んで投げる」といった芸当もできるようになる。エルボースマッシュをガードさせたらすぐにスマッシュアッパーやジェイルキックを出してフッ飛ばし、間髪入れずにナックルボムを出す（その後、1歩進んで再びナックルボム）戦法も効果がある。

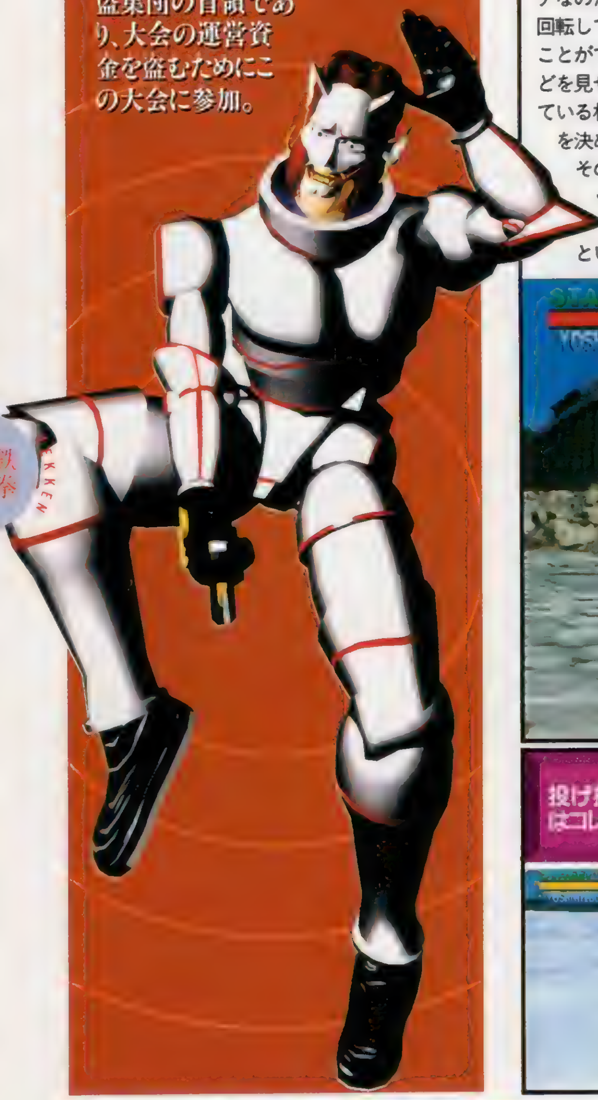


し始め、7連目（アリキックの2発目）の時に左パンチ、9連目（左パンチ）の直前に左キックを押せばいい。もっと楽に出したければ、両パンチ連打→右キック連打→左パンチ＋左キック連打でいい。

YOSHIMITSU

吉光

卍忍術を駆使して戦う宇宙忍者。窃盗集団の首領であり、大会の運営資金を盗むためにこの大会に参加。



基本戦法 モーションの大きい技をテクニックでカバー！

吉光が使える技は少ないが、実戦で役立つ技となるともっと少なくなる。だが、トリッキーな動きを持つ技が多いので、これらをうまく使って相手を惑わせるように戦っていこう。例えば忍法卍葛。これは回転しての上段パンチなのだが、ここから忍法卍変という回転しての下段キック攻撃につなげることができるのだ。また、忍法卍葛などを見せ技にして、しゃがみガードしている相手を飛び膝蹴り（中段攻撃）を決める、といった戦法も有効だ。

そのほかにも三散華というハイキック3連発や、忍法陽炎からの忍法草薙（あるいは忍法卍変）といった連続技も使えるぞ。



▲忍法卍葛。回転しすぎると自分からダウンしてしまうのだ



▲アクロバチックな忍法草薙。どちらかというと奇襲用の技

▼しゃがんではかりいる相手には飛び膝蹴りが威力を発揮する



投げ技はコレ スキはあるが双破を使っていこう

▼ハデに空を飛ぶ双破。威力はあるが、追い打ちをかけにくいのが欠点



少しではあるが威力の高い双破を使うといいだろう。ただし、この技は相手がダウン状態でいる時間が比較的短いので、投げた後は間髪入れず追い打ち攻撃に移ること。その場合、出るまでに時間のかかる忍法卍車ではなく、斬哭剣を使う方がより確実にダメージを与えられる。

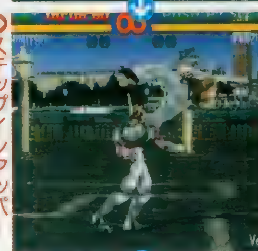
実戦的連続技 浮かせた相手をそのまま運ぶ屈辱的な技

通常技のステップインアッパーで相手を何度も空中に舞わせてしまうという、屈辱的な(!?)４段攻撃だ。操作が簡単なだけに決まりやすく、威力もそこそこある。対COM、対戦を問わず、使いみちは多いだろう。

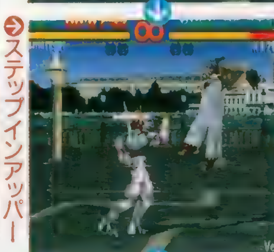
アッパーで浮かせた後にはキックなども入る。ただし確実に決めるにはアッパーを１発で止めておこう。



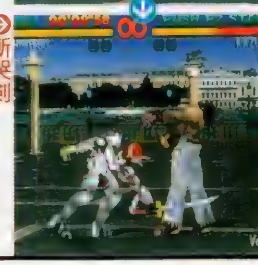
➔ステップインアッパー
1発目。レバー操作をしっかりしないとしゃがみパンチになるぞ



➔ステップインアッパー
浮いた相手に追い打ちをかける。レバーはそのままでボタンを連打



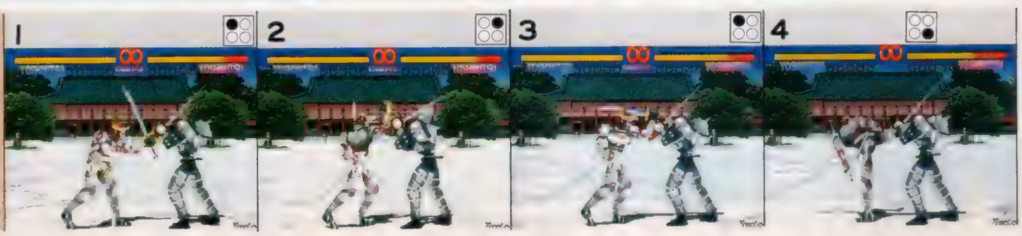
➔ステップインアッパー
さらに3発目も入る。まさに「お手玉」といった感じだ



➔斬哭剣
とどめは斬哭剣。一歩近づいてから出せば、空振りの可能性が減る

10連コンボはこれだ…！

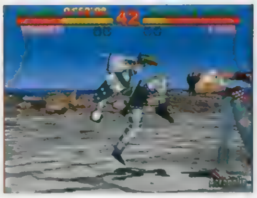
左パンチ、右アッパー、左パンチというパンチ連打の後にハイキック（三散華？）を2発出し、すぐにローキック。ここからアッパーにつなぎ、すぐに刀による連続攻撃でとどめを刺す。最後の刀攻撃は3種類ともガード不可能なので、間合い内に相手がいればかなりの効果を期待できる。ただし、どの攻撃もモーションが大きいので、避けられやすいのが悩みの種だ。



コマンド入力のコツ 4～6連と7～10連がそれぞれひとつのボタンで出せるため、10連コンボがもっとも出しやすいキャラといえるだろう。コツらしいコ

エンディングを見たい人 中ボスを使えるようにしたい人 に贈る……………お手軽COM戦攻略法！

VS 一八



前半に出てきた場合は、どんな攻撃でも決まるはず。忍法陽炎からの忍法草薙や、卍裏拳（レバー前入れ右パンチ）からの飛び膝蹴り（背後から蹴っ飛ばす）といった大道芸的な攻撃も喰らってくれるので、ぜひ狙ってみよう。後半に出てきた場合は、左ページで紹介した連続技を積極的に狙っていきたい。ステップインアッパーをガードさせ続けている限り、反撃を受けることもまずないだろう。

VS ポール



突進系の技を確実にガードして（空振りさせるのが理想）反撃していこう。忍法卍葛を2、3発出してから投げてみたり、忍法卍葛→忍法卍茨→倒木蹴といった攻撃も十分に使えるので狙って構わないぞ。地味な技ではあるものの、ＰＫコンボやＰＤＫコンボといった技も使い勝手がいい。これらは威力もそこそこあるので、積極的に攻撃パターンに組み込んでいこう。もちろん、ステップインアッパーもだ。

VS ロウ



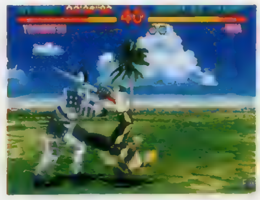
上段攻撃を避けることをまず考えよう。ロウの攻撃は手数こそ多いものの単調なので、慣れれば楽に見切れるはずだ。避けることに成功したら双破などで投げ、斬哭剣で追い打ちをかけよう。もたもたしていると、起き上がりキックなどを喰らってしまうので注意すること。そのほかにも、ロウの起き上がりに三散華などを重ねるようにしてもいい。しゃがんで避けるようなら、すぐに飛び膝蹴りを決めよう。

VS ジャック



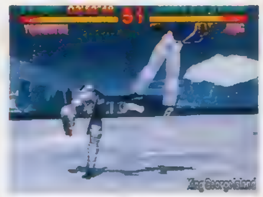
間合いを十分に取っておき、ジャックの連続攻撃だけは喰らわないようにしよう。ハンマーラッシュからのヒッププレスなどをすべて喰らってしまうと、冗談にならないほど体力が減ってしまうからだ。連続技の終わりを見切り、投げたり、ＰＫコンボなどの打撃技を決めるのが理想だ。ステップインアッパーももちろん有効だが、空振りしてしまうと投げられてしまうので注意すること。

VS ニーナ



前半に出てきたとしても油断は禁物。絶妙な間合いから双掌破やニールキックなどを放ってくるからだ。いつでも対処（ガード）できるように用心しておこう。双掌破をガードした後は、投げを決めるチャンスだ。なお、ニールキックをガードしたら、こちらは必ずよろめいてしまう。その後ニーナは起き上がりながら立ちキックかしゃがみキックを出してくるが、これはガードすることができないぞ。

VS キング



ニーナ同様、前半に出てきても苦戦させられるだろう。遠くからのフライングクロスチョップや不意にくるアリキックだけでもつらいのだが、こちらの動きに合わせて使い分けてくるフランケンシュタイナーが特にイヤらしいのだ。間合いを離して待ち、キングが動いた（何か技を出そうとした）ところにカウンター気味の三散華を当てていこう。バクチの要素が大きいが、忍法卍茨を連発してもおもしろい。

VS ミシェール



通天砲後のスキをついて攻撃するのがもっとも確実な方法だ。通天砲には2発版と3発版の2種類があるが、基本的に3発版を想定しておくといいだろう。一気に攻め込みたい時は、ダッシュからの投げ技を狙ってみよう。投げ間合い内にいない場合でもミシェールが何らかの技を出していて投げられることも多いのだ。後半に出てくるミシェールは前掃腿や後掃腿も狙ってくる。足元にも気を配ろう。

VS 巌竜

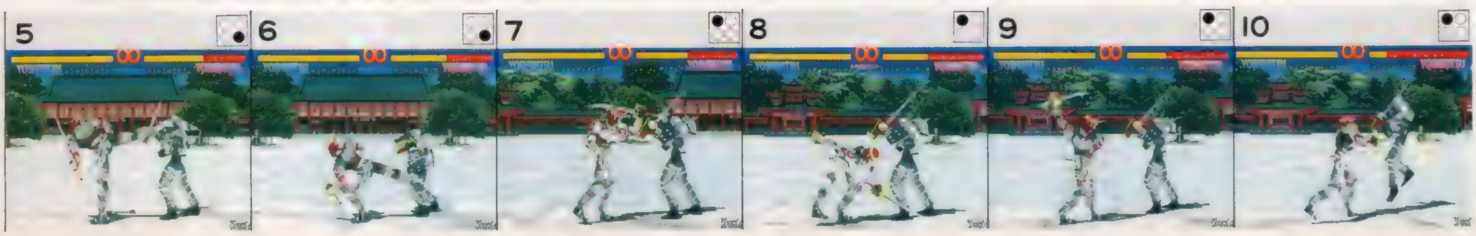


ベースとなったジャックをさらにパワーアップさせているため、うかつに攻撃を喰らうとあっという間に体力が減ってしまうので注意しよう。だが、彼にもステップインアッパーからの連続技が割と楽に決まるのだ。斬哭剣を決めたらすぐにレバーを3回前に入れてダッシュし、巌竜が起きるところにもう1度連続技を決めてしまおう。アッパーを起き上がりに重ねることができれば、これでＫＯできるぞ。

VS 平八



巌竜戦でも使った連続技×2を狙っていこう（この攻撃は全キャラに対して有効)。ただ、最初のアッパーを空振りしてしまうと高確率で平八に投げられてしまうので、出す間合いには十分注意すること。その他の戦法としては、平八のモーションの大きい技を空振りさせて投げるパターンが有効だ。ただし、投げた後の攻撃はほとんど決まらないと思っていた方がいいだろう。平八はすぐ起き上がってくるぞ。



ツもほとんどない。3連目までを一気に入力し、2連目のグラフィックが出たあたりで右キックを連打し始める。その後、5連目（2発目の右キック）のグラフィックが出た後に左パンチを連打する。

MICHELLE ミシェール チャン

各種の拳法を使いこなす放浪の女拳士。父親の仇である三島平八を探すために世界中を旅していた。



基本戦法 強力な連続技と身軽な動きで、対戦相手を翻弄しよう

ボタンを連打するだけで出せる通天砲だが、これがかなり強い。ガードされたり空振りしたりすると大きなスキができるという欠点はあるが、彼女の主武器であることに変わりはない。ハイキックからつなげたり、起き上がりに重ねたりと、使いどころは多いのだ。そのほかでは突進技の突双掌、相手を空高く蹴り上げる蒼空砲、相手の足元を襲う前掃腿からのコンビネーションなどが有効だ。ミシェールは体に似合わず1発1発の攻撃力が高い。連続技となる攻撃もたくさん持っているので、爆発力のあるキャラクターといえるだろう。







投げ技はコレ フィッシャーマンをメインに使おう

ミシェールの投げはフィッシャーマンズスープレックス、フロントスープレックスとも威力がまったく同じ。ただ、フィッシャーマンの方が、投げた後の間合いが開かないので、より確実にダウン攻撃を決めることができるだろう。ジャーマンスープレックスは狙わない方が無難だ。

実戦的連続技 上段→下段→中段→下段とつなげる、前掃十字把を利用した華麗な連続攻撃なのだ！

ハイキックから前掃十字把につなぎ、ダウン攻撃の前掃腿につなげるという連続技。ハイキックをキャンセルすることで前掃腿につながるので、前掃十字把を前掃連腿などに置き換えることもできるぞ。



①ハイキック

②前掃十字把

③前掃十字把

④前掃腿

10連コンボはこれだ…！

右パンチ、通天砲の1～2発目と出したらもう1度右パンチ。ここから下段、上段、中段、上段、下段の順番で殴り、最後に通天砲の3発目でとどめを刺す。適度に下段攻撃が含まれているため、あわててガードしようとすると逆に全部喰らいかねない。出す方は比較的に楽だが、ガードする方はかなり苦戦を強いられる10連コンボといえるだろう。チャンスがあったら狙ってみよう。



コマンド入力のコツ 3連目までを「パパパッ」と一気に入力したら、すぐに右パンチ連打（短め）、左キック連打（長め）とつなげる。右パンチの連打は、

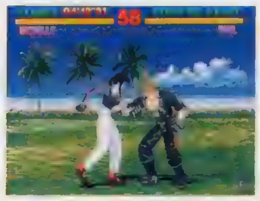
エンディングを見たい人 中ボスを使えるようにしたい人 に贈る お手軽COM戦攻略法！

VS 一八



前半に出てきた一八ならば、通天砲（3発版）を連発しているだけで簡単に勝てるはずだ。相手をダウンさせたら、すぐに前掃腿で追い打ちをかけることを忘れないように。攻撃のチャンスを最大限に利用しないと、勝てる試合も勝てなくなるからだ。しゃがみながらの攻撃である斬捶をうまく出せるようならば、斬捶通天砲にもチャレンジしてみよう。こちらの方が威力がわずかだが大きいぞ。

VS ポール



突進系の技を待って投げるのが基本戦法だ。ポールが硬直している間にダッシュして1歩近づき、通天砲を出すのも効果的。もしも中間距離からポールが三宝龍で飛び込んできた時は、無理に迎撃しようと思わないこと。2発目まではキチンとガードし、3発目（上段、中段、下段の）をカンを頼りにガードするのだ。確率から考えると上段ガードが無難だが、COMは結構下段も使ってくるぞ。

VS ロウ



上段攻撃をしゃがんで避け、そのまま投げてしまおう。しゃがみガード状態になっているため、ロウの攻撃が終わった直後に斬捶通天砲を出すこともできる。タイミングを覚えれば自在に出せるようになるので、こちらもぜひ会得してほしい。投げからのダウン攻撃よりも、大きなダメージを与えることができるからだ。もちろん立ちガードからの通天砲でもいい。その場合、少しダッシュするといいぞ。

VS ジャック



ガードを固めよう。ミシェールの打撃技(連続技)はかなり威力があるので、少しずつ攻撃を加えていけば遅かれ早かれ勝てるはずだ。余談だが、飛び込まれた時に通天砲で迎撃すると、1発目ではたき落とし、3発目で起き上がろうとする相手をフッ飛ばすことがある（2発目は空振り）。これに頼るのは危険だが、一応こうなるということを覚えておこう。ボタンを連打しているだけでも何とかなるものだ。

VS ニーナ



どんどん攻めてくる、イヤらしい相手だ。もっとも注意すべきなのは突進系の技。こちらの技の出かかりにカウンターで当てられると、かなり痛いのだ。後半に出てきた時は、通天砲の攻撃のスキをうまくついてくることも多い。前掃腿からの攻撃や、バックジャンプキックなどを駆使して戦っていこう。投げ合いになるような間合いだととっさに反応しづらいので、中間距離をキープするように心がけよう。

VS キング



フランケンシュタイナーには要注意。連続技とはいえ、通天砲のスキも大きい。こちらが通天砲の1～2発目を空振りしているようだと、3発目のパンチに合わせて投げにくることもあるのだ。キングの攻撃を確実にガードしつつ、反撃の機会をうかがおう。スキを見つけたらすぐにダッシュして通天砲。ダッシュコマンドさえうまく入れられれば、あとは左パンチを連打するだけでいいので楽だ。

VS 吉光



対ロウ戦と同じように、吉光の上段攻撃にしゃがみガードで対応しよう。相手のスキを見つけたら、投げ技か斬捶通天砲で反撃だ。ただし、稲妻（上段蹴りから中段蹴りにつなげる連続技）には要注意。モーションこそ大きいものの、こちらの反撃が届く前に中段蹴りがくるからだ。だが「喰らったらアンラッキー」と割り切って考えた方がいいだろう。そうでないと、次の上段攻撃に反応できなくなるぞ。

VS 州光



吉光そっくりな姿をしている州光だが、その攻撃方法、攻撃パターンも吉光に非常によく似ている。それだけにミシェールの取る基本戦法も変わらない。上段攻撃をしゃがんで避け、投げたり連続技で反撃するのだ。ただし、あらかじめ上段攻撃がくることを予想してしゃがんで待つのはやめた方がいい。こちらがしゃがんでいると、州光は絶妙のタイミングで飛び膝蹴りを出してくるからだ。

VS 平八



立ちガードで待ち、スキの大きな技をガードしてから反撃するのがいいだろう。反撃用の技は投げ技ではなく通天砲がいい。無理に投げ技を狙うと、逆に投げ返されてしまう（ことが多い）からだ。ガードしたら1歩分くらいダッシュして間合いを詰め、すぐに左パンチを連打！　1発目のパンチで平八の反撃を止め、そのまま2～3発目をたたき込む。もちろん、追い打ちもしっかりと決めよう。



タイミングがシビアな4連目の攻撃を出すためだけにやっているので、必要以上に長くならないように注意しよう。6連目（1発目のハイキック）のグラフィックが出たら残りを一気に入れよう。



李超龍（リー・チャオ・ラン）

三島平八が養子として育てた格闘家。裏の格闘技世界では〝銀髪の悪魔〟と呼ばれている。一八の中ボス。

インフィニティーキックだけで渡り合える!?

▼一八が使っていた左踵落としを、リーも使うことができたのだ！



▼リースライディング。ふつうのスライディングも持っているぞ



▼リーのカード不可能技はシルバーファングというデザートがついている



ロウがベースとなっているリー。それだけに彼の使える技はドラゴンスラッシュと一部の投げ技を除いて、すべて使うことができる。さらにはリーだけしか使えない技（足技が得意なようで、すべてキック関係）がいくつもあるのだ。中でも特筆すべきはインフィニティーキックコンボ。キックを上、中、下段に打ち分ける技なのだが、ボタンを連打している間は、無限に繰り出せるのがポイント。COMのリーにやられた人も多いだろう。これを連発しているだけでもかなり勝ち抜けるだろう。

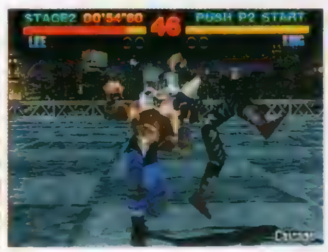


◀インフィニティー下段をうまく使おう

リーの専用技、ネックフラクチャーで決まり

ネックフラクチャーは威力が折檻パンチよりも大きく、出し終えた後も相手と間合いが離れない。特殊なコマンド操作を必要としないふつうの投げ技なので、これをメインに使っていこう。ニードライブも持っているが、威力が低いため使わなくていいだろう。

▶ネックフラクチャー。相手の首を固定した後に倒れ込む、ネックブリーカードロップのような技だ



シュレッダーキックで浮かし、パンチでお手玉する技

シュレッダーキックコンボ（ボタンを押す前にレバーをニュートラルに戻すと出しやすい）で相手を浮かし、落ち際をレフトジャブラッシュからのリーナックルコンボで計4回お手玉する。お手玉中は1回おきに当たるので、ジャブを4回出したところでナックルにつなぐのがポイント。

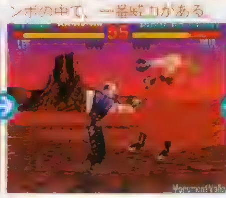
シュレッダーキックコンボ
ホールていう三宝竜だ。1発しか出さないので注意しよう。



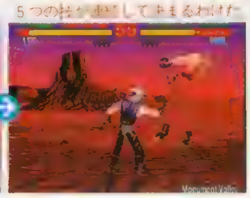
レフトジャブラッシュ
ここからお手玉がスタートする。1発目と3発目を当てるのだ。



リーナックルコンボ
これは1発目。リーナックルコンボの中で、一番威力がある。

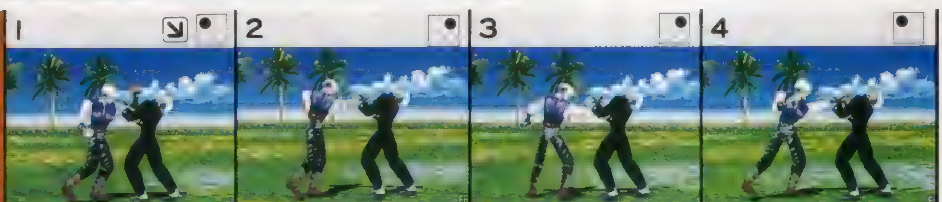


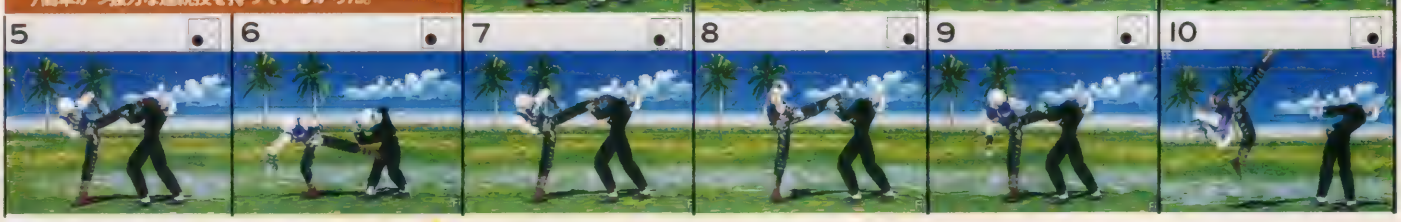
リーナックルコンボ
この3発目でフィニッシュ。計5つの技が連結して決まるわけだ。



10連コンボはこれだ！

パンチ攻撃からキック攻撃につなげ、最後はサマーソルトキックでしめるという技。ベースとなったロウの10連コンボとまったく同じだ。すべての攻撃が決まれば威力も期待できるが、無理に狙うことはない技かもしれない。というのも、リーはインフィニティーキックコンボという簡単かつ強力な連続技を持っているからだ。





コマンド入力のコツ レバーを右下に入れると同時に両パンチを連打する。3連目のグラフィックが出たあたりで両キック連打に切り換えれば最後まで出る。

熊 クマ KUMA



三島平八のペットで、番犬ならぬ番熊(!?)として飼われている。好物はなんと人肉！　なお2P側は白熊だ。ポールの中ボス。

基本戦法

巨体&パワーを生かして、攻め込もう！

クマのベースは、体形からも想像できるとおりジャック。ただし、中ボスにしては珍しくベースのキャラよりも技の数がかなり少ない。それどころか、オリジナル技がほとんど存在しないのだ。マシンガンナックルやギガトンパンチ、それにパイルドライバーなどの投げ技を、どうやらクマになったことで忘れてしまった(!?)らしい。とはいえ、ベアラッシュ（ジャックのハンマーラッシュ）やベアスイング（同じくスイングナックル）といった破壊力満点の攻撃はちゃんと持っているので、これらを中心に攻撃パターンを組み立てていこう。



▲強烈な技であるベアンサース。うまく使おう。



▲起き上がり攻撃でこんな姿を見せることも



▲やっぱり頼りになるベアラッシュ。

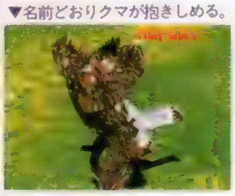


▲一応、こんなコマンド投げも持っている。

なげ技はコレ

熊といえばやっぱりベアハッグ!!

ベアハッグは相手をつかまえ、パワーに物をいわせて両腕で絞めあげる技だ。ほかにも投げ技をもっているクマだが、使いやすさという点ではこれがベスト！　逆に、狙わない方がいい投げ技がヘルプレス。うまく決まればいいが、相手を投げられないと長い間、無防備状態をさらすハメになるからだ。



▼名前どおりクマが抱きしめる。

腕を振り回し、その後、体ごと倒れ込む豪快な連続技

このワイルドスイングは、最後の攻撃（3発目）が当たると相手をダウンさせることができる。そこから、クマの巨体を最大限に活かした(!?)ヘルプレスで圧殺するのだ。ただし威力という点では他のダウン攻撃の方が上であることを覚えておこう。

⬇ワイルドスイング

ジャック同様、この1発目だけが上段攻撃になっている。



⬇ワイルドスイング

2発目からは中段攻撃。1発目が当たればこれも当たるはず。



⬇ワイルドスイング

3発目。これが当たると、相手は必ずダウンしてしまうのだ



⬇ヘルプレス

クマらしく豪快なダウン攻撃を。屈辱的な技かもしれない



10連コンボはこれだ！

クマの10連コンボは、基本的にジャックのものと同じだ。それだけに、使いやすい部類に入るといえるだろう。体が大きくリーチも長いため、中間距離で出しても十分に効果がある。10連コンボをうまく出せる人は、どんどん狙っていこう！　うまく出せない人は、ボタンを押すタイミングを色々と変えてやってみよう。





コマンド入力のコツ　レバーを下に入れたらすぐに4連まで速攻で入力する。後は両パンチを同時に連打し続ければ最後まで問題なく出せる。



三島平八の父、仁八の親友。仁八の死後は平八の支配下に置かれるが、平八のことを快く思っていないロウの中ボス。

斬捶通天砲を使った手軽な連続技なのだ

3連の連続技である斬捶通天砲から前掃腿へとつなぐ連続技。最初と最後の技が立ち上がり途中としゃがみ途中にボタンを押す技なので、これらの操作には十分に慣れておきたい。斬捶を出すにはしゃがんでいる必要があるため、1度動きを止める必要がある。だが、相手方向に歩きながら技を出していくため、逃げられそうになってもちゃんと追いつけるはずだ。


←斬捶 まずは立ち上がる途中に右パンチを入れる


←斬捶通天砲 左パンチ連打で通天砲の1発目が入る


↑斬捶通天砲 そして通天砲の2発目が当たる。これで相手はダウンする。


←前掃腿 最後に前掃腿を追い打ち攻撃として決めて連続技の完成だ

使いやすさを考えれば、選択肢は首投げしか残らない

残月は非常にカッコイイ技（いわゆる鶴子穿林からの鉄山靠）なのだが、相手をかなり遠くまでフッ飛ばしてしまう。そのため、とどめ用程度にしか使えないと考えておこう。ふだんは首投げの方を使おう。


◀首投げの威力は残月と同じ。追い打ち分だけダメージをより与えられる

ミシェール同様、通天砲をうまく使って戦っていこう

ベースとなったのはミシェール。ガード不可能な絶招通天砲がなく、投げ技も異なってはいるものの、彼女にはなかった技が3つも用意されている。崩拳（ポールのものと同じ）、合突き、右掌底打がそうだ。どれも威力のあるパンチ攻撃だけに、うまく使いこなしていきたい。もちろん、通天砲や突双掌、前掃腿からのコンビネーション技はワンも使うことができる。これらをミシェールと同じように使って戦っていこう。対COM戦ならば、通天砲を連発しているだけでかなり勝ち抜いていけるはずだ。


▲右掌底打。出るまでにややスキがある



▲合突き 威力は大きいが、出るまでにスキがある点がつらい


▲COMによく決まる通天砲


▲相手を遠くまで飛ばす残月

10連コンボはこれだ！

パンチを4発出したら5発続けてキックを出し、通天砲の3発目でとどめを刺す。ベースとなったミシェールの10連コンボそのままと考えて構わない。攻撃を上下に散らしているため、ガードしにくい点も同じだ。慣れれば簡単に出せる連続技なので、どんどん出して相手にプレッシャーをかけるといいだろう。



コマンド入力のコツ 3連目まで一気に入力したら、右パンチ連打（短め）、左キック連打（長め）とつなげる。6連目が出たら残りを一気に入れる。

アンナ

ANNA



ニーナの妹で、彼女同様に暗殺格闘術を教え込まれている。常にスリットから片足を出して戦う姿が印象的だ。ニーナの中ボスとして登場する。

使い勝手のよい技がたくさんあるぞ

妹だけあって、姉の使える技はすべて使いこなせる（もちろん関節技も）。さらには、ニーナが使っていない技もたくさん持っているのだ。クロスカットトソー、コールドブレード、ライトハンドスタッブ、キャットスラスト、そしてサマーソルトキック。中でもコールドブレードは攻撃判定が強くて非常に使いやすい技だ。威力はやや低いものの、当たると相手をダウンさせられるので積極的に使っていこう。ニールキックや双掌破なども持っているため、かなり強いキャラといえるだろう。



▲コールドブレード。移動しつつ出す下段攻撃なので使い道は多い。

▼ロウのサマーソルトキックも持っている。ＣＯＭもよく使ってくる攻撃だ。



▼ライトハンドスタッブ。しゃがんだ状態から出すが上段攻撃なのだ。



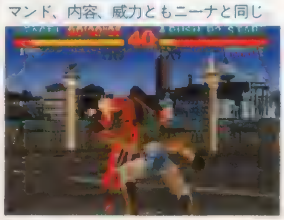
▼キャットスラスト。こちらもしゃがみ状態から出す。ただし中段攻撃。



威力を考えると抱え込み肘打ちがベスト！

コマンド投げなのでとっさに出せない人もいるだろうが、抱え込み肘打ちを狙っていきたい。何度も練習して確実に出せるようになっておこう。成功率が低い人は、威力は落ちるが通常投げの四方投げでいこう。もちろん、掌握からのコンビネーションも使えるので、関節技の魅力に取りつかれた人(笑)はこちらで。

▼アンナの関節技コンビネーションはコマンド、内容、威力ともニーナと同じ



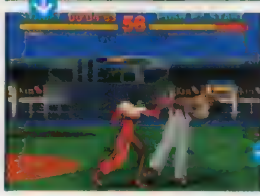
サマーソルトキックからの連続攻撃

サマーソルトキック→アッパーストレート→ダウン攻撃とつなげる連続技。アッパーストレートの威力は他のコンボ技に比べてイマイチ低いけれど、一番つなげやすいという長所も持っている。とはいえ、サマーソルトキックとダウン攻撃の威力が強いので、連続技がすべて決まれば体力の半分以上を奪えるのだが。

サマーソルトキック
小ジャンプタイプのこの技で相手を浮かせる。



アッパーストレート
タイミングよく最初のアッパーを当てる。



アッパーストレート
続けてストレートも、慣れれば簡単につながる



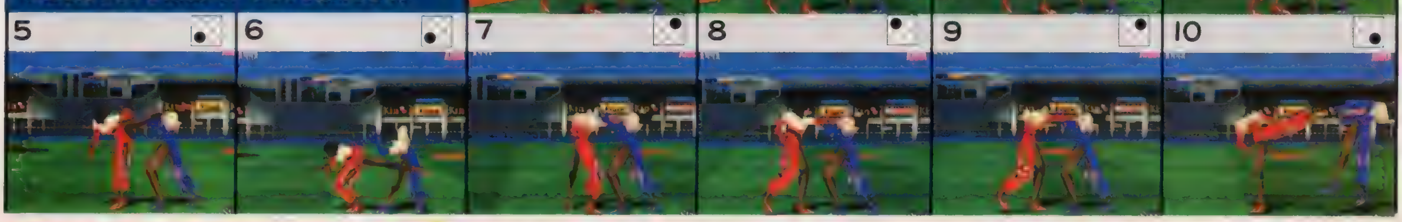
ダウン攻撃
その後、すぐにダウン攻撃を入力して完成だ



10連コンボはこれだ！

コマンド内容も出す技もニーナとまったく同じ。だから当然、下段攻撃が１つしかないという欠点まである。ヘタに10連コンボを狙うよりも、他の技で勝負した方がいいだろう。フラッシュコンボやハンティングキックコンボなどの大ダメージを与えることができるコンビネーション技も持っているのだから、そちらを活用しよう。





コマンド入力のコツ 両パンチ連打後、3連目を出したら左キック＋右パンチを連打。キックを出したら両パンチ連打に変え、最後に右キック連打。



プロトタイプジャック

試作版ジャック。ドリルや鉄球をつけているところが笑える。ジャックの中ボス。



←ショートアッパー
通常技の↘右パンチ この技で相手をフッ飛ばすのだ。

←P.ジャックブラスト
1発目。落ちてきたところにタイミングよく当てる。

←P.ジャックブラスト
そして2発目。出すタイミングが早いと空振りするぞ。

←ヒッププレス
すぐにダウン攻撃で追い打ちをかける。

ジャックにはできないお手玉連続技

P．ジャックブラストという技はP．ジャック版の瓦割り崩拳だ。これを利用することで、空中に浮かせた相手に追い打ちをかけることができるぞ。ただしショートアッパーの硬直が解けた直後にP．ジャックブラストを出すと、2発めを空振りしてしまう。相手を浮かせた後、ほんのちょっとだけ待ってから技を出すようにしよう。

パニッシュメントドロップで決まり

P．ジャックが持っている投げ技は2つだけ。そのうちの1つは、外すとスキが大きいヘルプレスなので、必然的にパニッシュメントドロップを使っていくことになるだろう。これは片手で相手を釣り上げ、そのまま地面に叩きつけるというハデな技なのだ。威力がイマイチなのが本当に残念だ。



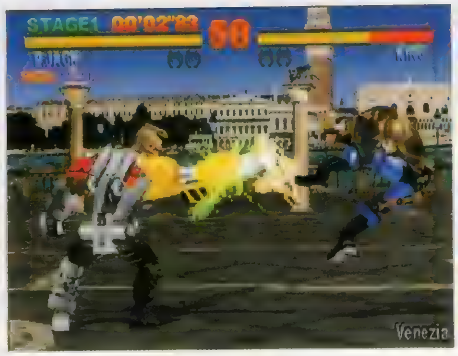
▶この後、右手で攻撃してくれればよかったのに……

ジャックと同じように、どんどん押していこう！

投げ技はジャックより少ないものの、エクスプローダーとP．ジャックブラストという2種類の技を身につけている。外見はオモチャのようなプロトタイプジャックだが、その戦闘能力は本家以上といえるだろう。エクスプローダーはボーリングの要領で(!?)パンチを繰り出す技で、当たれば投げ技以上のダメージを与えることができる。低い体勢で移動しつつ技を出すので、中間距離からいきなり出すと引っ掛かってくれる人も多いだろう。



▲エクスプローダー。相手をフッ飛ばすことができる、本家にはない技



▶P．ジャックブラスト。いってみればP．ジャック版の瓦割り崩拳なのだ



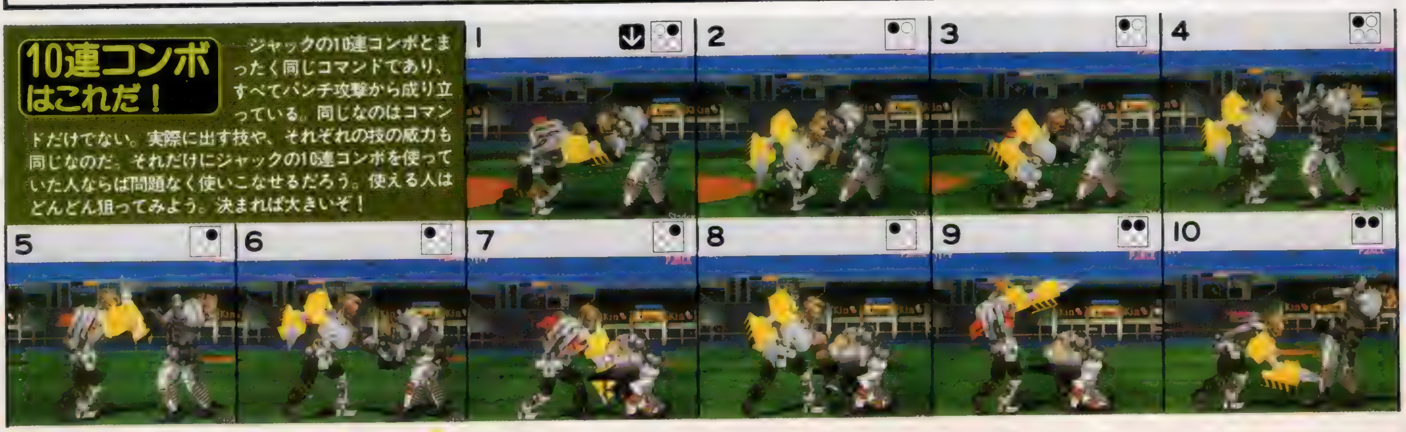
▲ストレート＋エルボー



▲ブラットファンも使える

10連コンボはこれだ！

ジャックの10連コンボとまったく同じコマンドであり、すべてパンチ攻撃から成り立っている。同じなのはコマンドだけでない。実際に出す技や、それぞれの技の威力も同じなのだ。それだけにジャックの10連コンボを使っていた人ならば問題なく使いこなせるだろう。使える人はどんどん狙ってみよう。決まれば大きいぞ！



コマンド入力のコツ レバーを下に入れたらすぐに4連まで入力。後は両パンチ連打。連射ボタンが使えるととっても楽に出せる（笑）。

アーマーキング



キングの元ライバル。その頃、キングとの戦いで片目を失うハメになった。キングの中ボス。

多彩な投げ技は、基本中のキホンだ！

アーマーキングのベースはキング。彼との技の違いは、ドロップキックが延髄斬りになっていることと、オリジナルの技を3つ持っていること。一八の雷神拳のようなダークスマッシュ、同じく風神拳のようなブラックスマッシュ、そして投げ技のスタイナースクリュードライバー（SSD）がそのオリジナル技だ。どれも強力な技なので、どんどん狙っていこう。もちろん基本は8種類ある投げ技。間合い調節をこまめにやって相手の空振りを誘い、そのスキに投げるのだ。逆に打撃技で攻める時は、中段や下段の攻撃をうまく使うことを心がけよう。



▲延髄斬り。キングのドロップキックよりも、わずかながら威力が高い

▼スマッシュアッパーに下段攻撃のミドルスマッシュを混ぜて使うと効果的







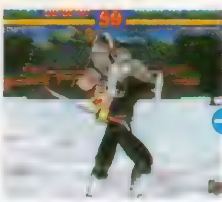
▲中距離からフランケンを出すと、相手の技の出かかりを取ることもある

◀ダッシュ後に体を沈め、起き上がりつつパンチを放つダークスマッシュ

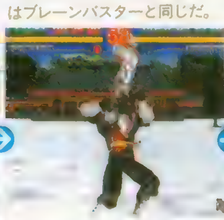
これが特殊技、SSDの連続写真だ！

ブレーンバスター中にコマンドを入力するSSD。アーマーキングしか持っていないこの技を、連続写真で紹介することにしよう。この技を出せるようになると、病みつきになるぞ！

SSD連続写真1
相手を抱え上げる。この時点で追加分のコマンドを入力！



SSD連続写真2
抱え上げたところ。ここまではブレーンバスターと同じだ。



SSD連続写真3
この時点で相手の体を前後逆になるよう回転させる。



SSD連続写真4
そしてパイルドライバーの体勢にして頭から落とすのだ



キングの持つ投げ技はすべて使えるのだ

SSDは威力がブレーンバスターとまったく同じ。それだけにわざわざ出す必要はないだろう。ただし、出し終えた後に振り向く必要がなくなるため、楽にダウン攻撃を出せるというメリットはある。

▶理想はジャイアントスイングとパイルドライバーを自在に出せるようになると、戦いがグッと楽



10連コンボはこれだ！

キングの10連コンボとまったく同じもの。パンチとエルボーを5発出した後にアリキックを3発出し、アッパー、空中でのソバットへとつなげる。見た目が美しく、実用性も高いのでどんどん狙っていこう。アーマーキングは連続技の少ないキャラなので、前半部分だけを取り出して連続技として使うのも悪くない。

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10


コマンド入力のコツ 両パンチ連打。4連目が出るあたりで右キックを連打。7連目が出たら左パンチ＋左キックを同時に連打で最後まで。

巌竜（ガンリュウ）

GAN RYU

歴代最年少で大関になった実力者。だが素行不良で横綱になれず、いつしか裏の世界に……。吉光の中ボス。



基本戦法　力でどんどん押していけるパワーファイター

▼8発ものパンチを繰り出す閻魔突張り。ただしガードされやすい。





▲スキが大きいが、威力も大きい四股クエイク。1度は決めたい。

▶のど輪コンボ。相撲取りだけにゴリ押し戦法が有効なのだ。

▼ヘンなポーズの歌舞伎張り手。だが威力の方はイマイチ。



一応、ジャックがベースとなっている。だが、かなりの変更点があるため、「ジャックタイプの別キャラ」と考えた方がいいだろう。

巌竜は、四つに組むよりも突き押し相撲に徹した方が力を発揮するタイプ。ジャックが持つ打撃系の連続技に非常に近い巌竜コンボ、のど輪コンボ、突き出し、相撲ラッシュといった技を中心に戦うことになる。そのほかの攻撃では、歌舞伎張り手が意外と使える。下段攻撃なので、単発で出しても決まることが多いからだ。しかし閻魔突張りは見た目とは裏腹でイマイチ。うまく当てることができても3発目以降はガードが間に合ってしまうため、ふだん使う機会はめったにないだろう。ただし、お手玉用の技としてはかなり使い勝手がいい。浮かせることに成功したら、狙ってみよう。



相撲取りらしくパンチ（突き&張り手）で攻めていく連続技

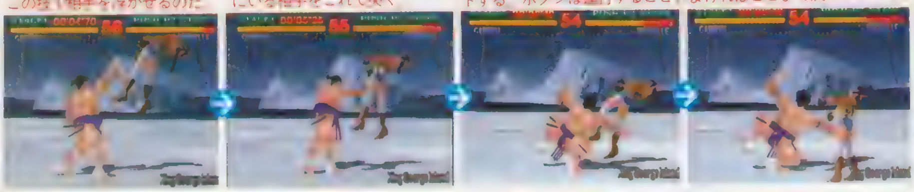
相手を浮かし、押し出し、そして最後に豪快に張り手2発をたたき込むという連続技。慣れるまでタイミングの取り方に悩むかもしれないが、確実につながるので練習して欲しい。右パンチだけで出せる点がポイント。だが威力は正直なところイマイチなのだが……。

↓突き上げ
通常技の↘右パンチ。最初にこの技で相手を浮かせるのだ。

↓突き
通常技の立ち右パンチ。空中にいる相手をこれで突く。

↓歌舞伎張り手
1発目。着地際の相手にヒットする。ボタンは連打すること。

↓歌舞伎張り手
2発目。突きのタイミングがよければここまで決められるぞ。



投げるより突き放す方が合っているかも

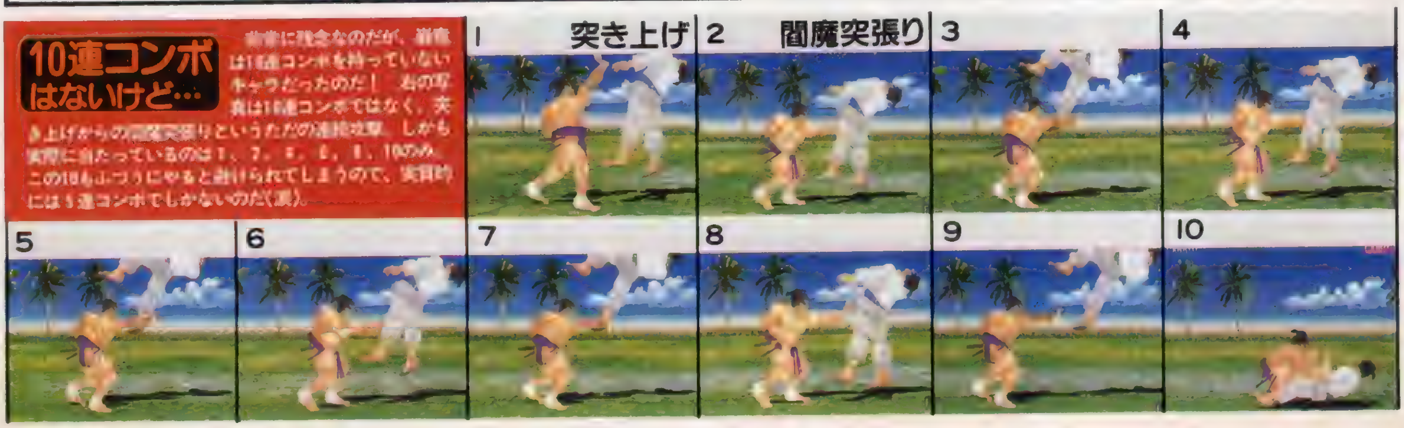
巌竜が持っている3種類の投げ技はどれも威力が同じ。そこで、コマンド入力のしやすさと、追い打ちのしやすさが選ぶポイントとなる。これらのことを考えた結果、選ばれたのは抱き地蔵。投げた後の硬直が体落としより少し短かいのだ。

▶これは体落とし。抱き地蔵とたいして変わらないので、こちらでもOK。



10連コンボはないけど…

非常に残念なのだが、巌竜は10連コンボを持っていないキャラだったのだ！ 右の写真は10連コンボではなく、突き上げからの閻魔突張りというただの連続攻撃。しかも実際に当たっているのは1、[illegible]、10のみ。この10もふつうにやると避けられてしまうので、実質的には[illegible]連コンボでしかないのだ(涙)。



鉄拳 TEKKEN

州光（クニミツ）

KUNIMITSU



元、卍党の構成員。私腹を肥やすために盗みを働いたことを首領の吉光に知られてしまい、破門されたという過去を持つ。ミシェールの中ボスとして登場する。

中ボスのくせに、こんなに弱いとは……



▲素早く攻撃できる飛び膝蹴り　中段攻撃だ
▼忍法陽炎からの忍法草薙　奇襲用の技



吉光の部下だったことが影響しているのか、州光は他の中ボスのように能力が突出しているわけではない。それどころか、ベースとなった吉光よりも使える技が少ないのだ！　州光だけが使える技はひとつもなく、逆に斬哭剣、絶鳴剣の２種類の技が使えない。武器こそ持っているものの、それが刀でないことが影響しているってわけ。わずかに双破（投げ技）とバレリーナハイキックの射程が吉光よりも長い程度。ガードを固めつつ、相手が見せるスキを逃さずに戦っていくしかないだろう。



◀バレリーナハイキック。投げ技なみの攻撃力があるので、うまく使いこなしたい



◀忍法卍車。立っている相手にも当たるがまず決まらない

吉光よりも性能がいい双破で投げろ

州光の双破は吉光よりも投げ間合いがかなり広い。その分、空振りすることも少なくなっているのだ。これは狙わないともったいない。ただし、投げた後の追い打ちはあまり期待しない方がいいだろう。間合いの広いダウン攻撃技がないからだ。



▶他キャラの投げ技と比べてみても、かなり広い投げ間合いを持つ双破

バレリーナハイキックがポイントだ

吉光の連続技同様、ステップインアッパーで何度もお手玉するという屈辱的な(!?)連続技だ。アッパーを３回続けることは可能だが、州光は斬哭剣を使えないためにその後の追い打ち攻撃が決められない。そこで、アッパーを２回で止め、ハイキックにつなぐことで追い打ちを可能にしているのだ。ダウン攻撃は必ず１歩進んでから出すようにすること！



➔ステップインアッパー
通常技の↘右パンチ。この技で相手を浮かせるところからスタート。

➔ステップインアッパー
そして続けて同じ技を出し、相手をお手玉する　ここまでは吉光と同じ

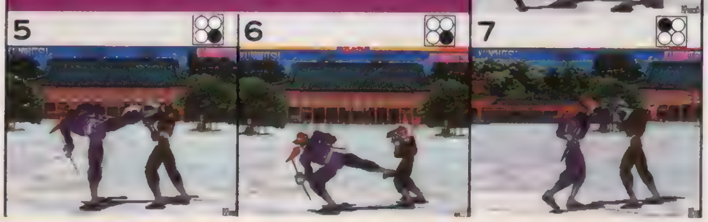
➔バレリーナハイキック
立ち左キックのことアッパーを2回で止め、キックにつなげよう

➔忍法卍車
少し前に歩き、そこからダウン攻撃の忍法卍車で追い打ちをかけるのだ

7連コンボはこれだ…！

州光が持っているのは10連コンボでなく7連コンボ。吉光の10連コンボでいうと8～10連目がそっくりと抜けているのだ。刀を持たずに戦っている弊害が、こんなところにも出ているというわけ。しかも、7連すべてを当てたとしても相手はダウンしてくれない。それだけに、とどめを刺す時くらいにしか使い道がない技といえるだろう。





※州光は7連コンボまでです。

コマンド入力のコツ　3連目まで一気に入力。2連目が出たあたりで右キックを連打。6連目が出る直前に左パンチ連打。7連までなのが悲しい。

鉄拳 コマンド一覧表《メインキャラ編》

これは各キャラに用意されているコマンドをまとめたものです（右ページの「コマンド一覧表の見かた」を参照のこと）。以下は補足説明。攻撃力のところで()に数値が入っているものは、レバーを前に入れたまま出した場合の攻撃力です。ただし、サマーソルトキック（小J）のみ技を出す方向を表しています。下の計算式に出てくる「カウンター」とは、相手の攻撃モーション中にこちらの攻撃が先に当たった場合を指します。

KAZUYA 一八

入力	→→									
攻撃種類		上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力		7	8	6	7	6	11	5	5	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して		35	
旋蹴り	接近して		40	
超ばちき	接近して→→		35	
ワンツーパンチ		上上	10,12	
螺旋襲刃脚	↗	上下	25,15	
風神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	30	
空斬脚	→→→	中	30	よ
右踵落とし	→	中	30	
踵落とし	立ち上がり途中	中中	20,25	
閃光烈拳		上上中	10(12),10,20	
破砕蹴	→↗	中	22	ダ
雷神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	50	
鬼哭連拳		全部上	10(12),15,25	
ダブルアッパー	↘	中中	10,15	
骸割り	前大J始め	中	25	ダ
奈落払い	→(ニュートラル)↓↘	下下	17,12	
左踵落とし	→→	中	30	

MICHELLE ミシェール

入力										
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
フィッシャーマンズスープレックス	接近して		35	
フロントスープレックス	接近して		35	
ジャーマンスープレックス	※3中		45	
通天砲	×3	上中中	10,8,14	
〃	↘	中中	12,14	
前掃腿	座り途中	下	15	ダ
前掃十字把	座り途中	下中	15,25	
前掃連腿	座り途中	下上	15,20	
前掃肩腿	座り途中 ↓	下上	15,10	
蒼空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈震踏	前大J始め	中	25	ダ
斬捶(※1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	※1中	全部中	18,15,14	
突双掌	→→	中	30	よ
崩捶(※2)	↘	中	15	
大纏崩捶	※2ヒット中に		22	
衝腿	↘	中	17	
背面取り(※3)	ヒット後←			
〃 (※3)	→ ヒット後			
後掃腿(※4)	座り前進始め	下	12	ダ
穿弓腿	※4中	中	25	
絶招通天砲	←←←(片足を上げたら)		50	不

JACK ジャック

入力	↓									
攻撃種類		下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力		10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
リフトアップスラム	接近して		30	
ヘルプレス		中	15(投げは40)	ダ
パイルドライバー	接近して↙→		65	
バックブリーカー	接近して↓↙←		40	
ピラミッドドライバー	接近して↓↘→		25	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル	↙ ↘	下下下中	25,25,25,40	
ストレート+エルボー		上中	12,15	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18,12,18	
ハンマーナックル	↘	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15,30	
スイングLナックル	座り前進し始め	全部中	15,12,12	
スイングRナックル	座り前進し始め	全部中	15,12,12	
メガトンパンチ	←↙↓↘	中	50	
パワーシザース	→→	中	35	
ヒッププレス(※1)	↗	中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから→	上中中	12,12,12	
ギガトンパンチ	←↙↓↘→(レバー回転)	1回転目のみ上	20,40,60,80,128	不
フラッドファン	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)	座り途中			
ハンマーラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	

YOSHIMITSU 吉光

入力										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中	ガード不能		
攻撃力	10	5	3	9	9	5	5	8	8	26

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して		35	
双破	接近して		40	
忍法陽炎(※1)	→→	中	40	
忍法草薙	※1中に	上	40	
忍法卍葛	← ×6	全部上	全部10	
忍法卍蛩(※2)	← ×5	全部下	12,7,7,5,5	
三散華	×3	全部上	全部20	
忍法卍車	↗	中	20	ダ
跳び膝蹴り	→→	中	20	
倒木蹴	※2中に→	中	12	
斬哭剣	↙		15	不、ダ
絶鳴剣	←←		60	不
稲妻		上中	25,30	
霞払い	座り前進始め	下	12	
PKコンボ		上上	12,30	
PDKコンボ	↓	上下	12,17	

体力ゲージのMAX=125

自分の技の攻撃力×1.25+相手技の攻撃力×0.25=カウンターダメージの攻撃力

PAUL ポール

入力	□	△	×	△	□	△	□	○	△	□
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	12	7	5	7	4	5	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
腕取り逆十字	接近して△+○		35	
一本背負い	接近して□+×		40	
巴投げ	接近して□+× ⬅		40	
裏当て	接近して→→□+△		35	
ワンツーパンチ	□△	上上	10.12	
双飛天脚	↗×○	中中	25.25	
崩拳	↓↘→△	中	50	
PKコンボ	△×	上上	12.30	
PDKコンボ	△⬇×	上下	12.17	
落葉	座り途中×△	下中	15.25	
あびせ蹴り	→→○	中	20	よ
葉桜	座りから→△	中	30	
岩石割り	座り途中△		10	ダ
三宝龍(上段)	→→×○○	中中上	20.15.15	
〃 (中段)	→→×○→or↘○	全部中	20.15.15	
〃 (下段)	→→×○↓or↙○	中中下	20.15.15	
瓦割り	座り途中□	中	15	
瓦割り崩拳	座り途中□→△	中中	15.30	

KING キング

入力	□	△	□	□	△	○	○	○	□	×
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレーンバスター	接近して△+○		40	
ココナッツクラッシュ	接近して□+×		30	
DDT	接近して↙↙□+△		45	
ツームストンパイルドライバー	接近して↙→□+△		65	
ジャガードライバー	接近して↓↘→□		25	
ジャイアントスイング	接近して→←↙↓↘→□		50	
ワンツーパンチ	□△	上上	12.10(15.15)	
ワンツーアッパー	□△□	上上中	12.10.10(15.15.10)	
ドロップキック	→→×+○	中	25	よ
サテライトドロップキック	→→→×+○	上	40	よ
ジェイルキック	→→○	中	20	
ナックルボム	↗□+△	中	35	
アリキック	座り前進始め○×3	全部下	17.7.7	ダ
〃 (カウンター)	座り前進始め○×5	全部下	17.7.5.4.3	
エルボードロップ	大J始め△+○	中	35	ダ
スマッシュアッパー	→→△	中	20	
ミドルスマッシュ	→→(ニュートラル)△	下	10	
ダイナマイトアッパー	座りから→△	中	20	
フライングクロスチョップ	→→□+△	下(出始め上)	15	よ、ダ
ダブルニードロップ	前大J始め×+○	中	40	ダ
フランケンシュタイナー(間合い外)	↘×+○	中	20	ダ
〃 (間合い内)	↘×+○	中	35	ダ
〃 (ガード無)	↘×+○		55	ダ
Rストレート➡Lアッパー	△□	上中	12.15(15.10)	
Lストレート➡Rアッパー	座り途中□△	下中	5.15	

NINA ニーナ

入力	□	△	□	△	×	×	△	□	△	○
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反り	接近して△+○		35	
四方投げ	接近して□+×		35	
抱え込み肘打ち	接近して↘↘□		50	
首刈り投げ	接近して□+×➡		35	
掌握(※1)	接近して↓↘→□+△		15	
首刈十字固	※1中×○×□+△		30	
立逆脇固(※2)	※1中□×△□		20	
裏門鷹羽絞	※2中×□○□+△□+△		25	
捨逆脇固	※2中△□×○□+△		25	
ワンツーパンチ	□△	上上	6.6	
双掌破	→→□+△	中	32	
トリプルスマッシュ	□△○	全部上	6.6.15	
ダブルスマッシュ	△○	上上	12.15	
PKコンボ	△×	上上	12.20	
PDKコンボ	△⬇×	上下	12.22	
ニールキック	→→○	中	25	よ、ダ
フラッシュコンボ	↘×□△	中上上	12.12.5	
ラピッドキックコンボ	↘×××○	中上上上	10.6.8.10	
アッパーストレート	↘□△	中上	10.15	
ハンティングキックコンボ	↗○×○	上下上	20.10.14	
レイプキック	立ち上がり途中or座り始め□○	下中	5.20	
ボーンカッター	→→→×	中	20	
ハンティングスワン	↙□+△(↑↑でキャンセル)		80	不

LAW ロウ

入力	↘	□	△	△	□	×	×	×	○	×	○
攻撃種類		中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力		10	5	7	5	7	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ	接近して△+○		30	
ドラゴンダイブ	接近して□+×		35	
ドラゴンニー	接近して→→×+○		25	
ワンツーパンチ	□△	上上	10.6	
ステップインミドルキック	↘×	中	15	
サマーソルトキック(大J)	⬇⬆(or⬉or⬈)○	中	30	
〃 (小J)	⬇↑(or↖or↗)○	中	30(後25.前35)	
スピンキックコンボ	○×○	全部上	20.12.12	
左連拳	□×5	全部上	10.5.5.5.5	
ドラゴンナックルコンボ	➡△×3	上中上	12.6.6	
〃	△△	上上	12.10	
サマーソルトドロップ	⬇↑(or↖or↗)×+○	中	30	
ドラゴンロー	座り途中×	下	15	
三連ハイキック(※1)	×3	全部上	25.10.10	
フェイントミドルキック	※1途中にレバー前	中	15	
スライディング	座りから↘↘×	下	17	ダ
ドラゴンサマー	○↑×	上中	20.30	
ドラゴンスラッシュ	→→→×	中	30	よ
ドラゴンファング	↙□+△(↑↑でキャンセル)		60	不

コマンド一覧表の見かた

→=レバー(方向キー)を入れる/➡=少し長めにレバーを入れる/J=ジャンプ/□=左パンチ(□)/△=右パンチ(△)/×=左キック(×)/○=右キック(○)/上=上段攻撃/中=中段攻撃/下=下段攻撃/ダ=ダウン攻撃としても使える攻撃/よ=ガードさせた場合、相手をよろめかせることができる攻撃/不=ガード不可能な攻撃/※キャラ名の横に書いてあるのは10連コンボ。赤い線で区切られたところでスキができる。

TEKKEN 鉄拳

鉄拳 コマンド一覧表《中ボス編》

ジャックおよびP．ジャックのギガトンパンチは、コマンド入力後に同じコマンドを入れ続けることによって攻撃力が変わってきます。コマンドを入力した回数に応じて「ワン」「ツー」という声が出てくるので、これで判断してください。「ファイブ」まであります。

WANG ワン

入力										
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
残月	接近して		35	
首投げ	接近して		35	
ジャーマンスープレックス	※3中		45	
崩拳	↓↘→	中	50	
通天砲	×3	上中中	10.8.14	
〃	↘	中中	12.14	
前掃腿	座り途中	下	15	ダ
前掃十字把	座り途中	下中	15.25	
前掃連腿	座り途中	下上	15.20	
前掃腸腿	座り途中	下上	15.10	
蒼空砲	立ち上がり途中	中	20	
熱震踏	前大J始め	中	25	ダ
斬捶(※1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	※1中	全部中	18.15.14	
双掌破	→→	中	32	
崩捶(※2)	↘	中	15	
大纏崩捶	※2ヒット中に		22	
衝腿	↘	中	17	
背面取り(※3)	ヒット後←			
後掃腿(※4)	座り前進始め	下	12	ダ
穿弓腿	※4中	中	25	
合突き	↘	中	25	ダ
右掌底打	→	中	17	

KUNIMITSU 州光

入力							
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中
攻撃力	10	5	3	9	9	5	5

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して		35	
双破	接近して		40	
忍法陽炎(※1)	→→	中	40	
忍法草薙	※1中に	上	40	
忍法卍葛	← ×6	全部上	全部10	
忍法卍殺(※2)	↙ ×5	全部下	12.7.7.5.5	
三散華	×3	全部上	全部20	
忍法卍車	↗	中	20	ダ
跳び膝蹴り	→→	中	20	
倒木蹴	※2中に→	中	12	
稲妻		上中	25.30	
靄払い	座り前進始め	下	12	
PKコンボ		上上	12.30	
PDKコンボ	↓	上、下	12、17	

LEE リー

入力	↘									
攻撃種類	中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	5	7	5	7	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ	接近して		30	
ネックフラクチャー	接近して		35	
ニードライブ	接近して→→		25	
ワンツーパンチ		上上	10.6	
ステップインミドルキック	↘	中	15	
サマーソルトキック(大J)	↓↑(or↖or↗)	中	30	
〃 (小J)	↓↑(or↖or↗)	中	30(後25、前35)	
スピンキックコンボ		全部上	20.12.12	
レフトジャブラッシュ	×5	全部上	10.5.5.5.5	
リーナックルコンボ	→ ×3	上中上	12.6.6	
〃		上上	12.10	
サマーソルトドロップ	↓↑(or↖or↗)	中	30	
シルバーロー	座り途中	下	15	
三連ハイキック(※1)	×3	上上上	25.10.10	
フェイントミドルキック	※1途中にレバー前	中	15	
スライディング	座りから↘↘	下	17	ダ
リーサマー	↑	上中	20.30	
リースライディング	→→(ニュートラル)	下	20	
シルバーファング	↙ (↑↑でキャンセル)		60	不
レイザーズエッジキックコンボ	↓ ×4	下、下、下、中	7.15.15.15	
リーキックコンボ	↓	下上	7.20	
シュレッダーキックコンボ(上段)	→→	中中上	20.15.15	
〃 (中段)	→→ →or↘	全部中	20.15.15	
〃 (下段)	→→ ↓or↙	中中下	20.15.15	
インフィニティーキックコンボ(※1)	立ち上がり途中 ↓ 連打	中中上中…	20.15.15.10	
〃 (下段)	※1中に↓ 連打	下中上…	10…	
〃 (踵落とし)	※1中に↑ 連打	中中上…	15.10…	
左踵落とし	→→	中	30	

P・JACK P・ジャック

入力	↓									
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
バニッシュメントドロップ	接近して		30	
ヘルプレス	接近して	中	15(投げは40)	ダ
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル	↙ ↘	下下下中	25.25.25.40	
ストレート＋エルボー		上中	15.15	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18.12.18	
ハンマーナックル	↘	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15.30	
スイングLナックル	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
スイングRナックル	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
メガトンパンチ	←↙↓↘	中	50	
パワーシザーズ	→→	中	35	
ヒッププレス(※1)	↗	中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから→	上中中	全部12	
ギガトンパンチ	←↙↓↘→(レバー回転)	1回転目のみ上	20.40.60.80.128	不
ブラッドファン	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)	↓			
ハンマーラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	
エクスプローダー	←↙↓↘	中	40	
P．ジャックブラスト	座り途中 →	中中	15.30	

ANNA アンナ

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反り	接近して		35	
四方投げ	接近して		35	
抱え込み肘打ち	接近して↘↘		50	
首刈り投げ	接近して →		35	
掌握(※1)	接近して↓↘→		15	
首刈り十字固	※1中		30	
立逆腕固(※2)	※1中		20	
裏門鷹羽絞	※2中		25	
搭逆腕固	※2中		25	
ワンツーパンチ		上上	6.6	
双掌破	→→	中	32	
トリプルスマッシュ		全部上	6.6.15	
ダブルスマッシュ		上上	12.15	
PKコンボ		上上	12.20	
PDKコンボ	↓	上下	12.22	
ニールキック	→→	中	25	よ,ダ
フラッシュコンボ	↘	中上上	12.12.5	
ラピッドキックコンボ	↘	中上上上	10.6.8.10	
アッパーストレート	↘	中上	10.15	
ハンティングキックコンボ	↗	上下上	20.10.14	
レイプキック	立ち上がり途中or座り始め	下中	5.20	
ボーンカッター	→→→	中	20	
ハンティングスワン	↙ (↑↑でキャンセル)		80	不
クロスカットソー	← ×3	上上中	10.10.13	
サマーソルトキック(大J)	↓↑(or↖or↗)	中	30	
〃 (小J)	↓↑(or↖or↗)	中	30(後25,前35)	
コールドブレード	座り前進始め	下	15	
ライトハンドスタッブ	座りから→	上	25	
キャットスラスト	座りから→	中	25	

KUMA 熊

入力	↓									
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ベアハッグ	接近して		35	
ヘルプレス	接近して	中	15(投げは40)	ダ
ベアばちき	接近して←or→		35	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
ベアラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	
ストレート+エルボー		上中	12.15	
ベアパンチコンボ	×3	上上中	18.12.18	
ベアナックル	↘	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15.30	
ベアスイング	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
〃	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
メガトンクロー	←↙↓↘	中	50	
ベアシザーズ	→→	中	35	
ヒッププレス(※1)	↗	中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから→	上中中	全部12	
ブラッドクロー	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)	↓			
ベアヘブンキャノン	→ ×3	上中中	10.8.14	

GANRYU 巌竜

※巌竜に10連コンボはありません。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して		35	
抱き地蔵	接近して		35	
居反り	接近して →		35	
鬮魔突張り	→	全部上	12.10……	
〃	→	全部上	12.10……	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
四股クエイク	↓		45	ダ
張り手十肘打ち		上中	12.15	
巌竜コンボ	×3	上上中	18.12.18	
もろ手振り	↘	中	25	
もろ手アッパー	立ち上がり途中	中	15	
もろ手ハンマー	立ち上がり途中	中中	15.30	
のど輪コンボ	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
のど輪コンボ	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
メガトン突張り	←↙↓↘	中	50	
サバ折りシザース	→→	中	35	
ヒッププレス	↗	中	25	ダ
突き出し	座りから→	上中中	全部12	
歌舞伎張り手	↓	下下	15.10	
相撲ラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	

A・KING A・キング

入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレーンバスター	接近して		40	
ココナッツクラッシュ	接近して		30	
DDT	接近して↙↙		45	
ツームストンパイルドライバー	接近して↙→		65	
ジャガードライバー	接近して↓↘→		25	
ジャイアントスイング	接近して→←↙↓↘→		50	
スタイナースクリュードライバー	接近して ↓↓↓+		40	
ワンツーパンチ		上上	12.10(15.15)	
ワンツーアッパー		上上中	12.10.10(15.15.10)	
延髄斬り	→→	中	30	よ
サテライトドロップキック	→→→	中	40	よ
ジェイルキック	→→	中	20	
ナックルボム	↗	中	35	
アリキック	座り前進始め ×3	全部下	17.7.7	ダ
〃 (カウンター)	座り前進始め ×5	全部下	17.7.5.4.3	
エルボードロップ	大J始め	中	35	ダ
スマッシュアッパー	→→	中	20	
ミドルスマッシュ	→→(ニュートラル)	下	10	
ダイナマイトアッパー	座りから→	中	20	
フライングクロスチョップ	→→	下(出始め上)	15	よ
ダブルニードロップ	前大J始め	中	40	ダ
フランケンシュタイナー(間合い外)	↘	中	20	ダ
〃 (間合い内)	↘	中	35	ダ
〃 (ガード無)	↘	中	55	ダ
Rストレート→Lアッパー		上中	12.15(15.10)	
ブラックスマッシュ	→(ニュートラル)↓↘	中	30	
ダークスマッシュ	→(ニュートラル)↓↘	中	50	
Lストレート→Rアッパー	座り途中	下中	5.15	

TEKKEN 鉄拳

ハイパーソリッド 闘神伝

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／タカラ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数対戦／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

PS初のオリジナル3Dポリゴンの格闘ゲーム、『闘神伝』。PSユーザーなら当然持ってるよね？ 今回は初めての人でも、ちょっと練習すればできる、簡単なテクニックを紹介してみました。ものスゴイ人気のあるゲームなだけにきっと続編が出るだろうから、今のうちに基本を練習しておくと役に立つぞ。また、自分なりの攻略を見つけるのもこのゲームの楽しさなんて、いろいろ研究してみてね！ 日々これ精進!! (さとちー)

うまくなれっ!! 使えるテクニック総決算!!

超大人気の『闘神伝』の特集もはや3回目。もうみんなうまくなったかな？ いろいろなテクニックが使えるだけあって、奥が深いよね。そこで今回は、トドメの超テクニックを大特集！ 後半ではキャラクター別に攻略しちゃうぞ!!

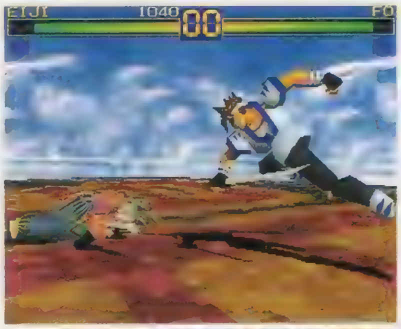
TOHSHINDEN 闘神伝

テクニック1【ダッシュ】

ある程度ゲームになれてくると使いたくなるのがダッシュ。ダッシュには前ダッシュとバックステップがあり、前ダッシュは方向キーを押している時間によって移動距離を調節することができる。

実戦で使えるのがこの前ダッシュ。使い方としては、敵を足払いなどで倒したときに、起きあがり攻撃を仕掛けるために接近する場合や、敵が技を空振りしたさい、一気に間合いをつめて攻撃をするときなど、実戦の中ではいろいろなケースで役に立つぞ。注意点は、敵をステージ際へ追い込んだときに使わないこと。側転でかわされてしまうとあっさり場外負けになってしまうからだ。

また、バックステップは敵の足払いや立ち攻撃をかわすのに使えるが、出すタイミングが難しい。出すのが遅いとガードになってしまうからだ。早めの入力がポイント！

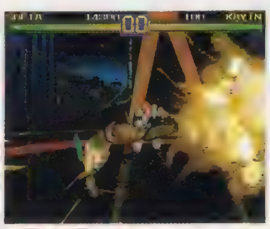




▲[illegible]

▶[illegible]

テクニック2【側転】



▲飛び道具を持たないキャラでも側転を使えば攻撃がかわせる。



▲敵の起き上がる寸前に側転をして、方向を変えてしまう戦法も！



▲ステージ際に追いつめられた場合は、側転で回避できるのだ

このゲーム独自のシステムである〝側転〟。これは、方向キーを下へ2回素早く入力することでキャラクターが左右方向へ側転して敵の攻撃をかわすというもの。側転をうまく使うことで戦いの展開がグーンと有利になるぞ。

一番使うことが多いケースは、敵の飛び道具を避ける場合だ。飛び道具はガードしただけでも体力を削られてしまうため、無駄なダメージを受けないためにも側転を使うようにしよう。遠、中距離で飛び道具を撃ってくる敵に対しては側転で対処するのがグッド。また、側転は敵の通常攻撃を避けるのにも便利で、飛び込み攻撃や足払いなどを側転でスカして攻撃を仕掛けることも可能だぞ。

テクニック3【ステージ】

このゲームはステージ（フィールド）上でキャラクターが戦うようになっていて、ここから外に落ちてしまうと場外負けになってしまう。このルールを利用して、ガンガン攻めて敵をステージの端へ追いつめ場外へ落としてしまうなんて戦法も使えるワケ。ステージ際の攻防が重要になってくるぞ。もしも自分が追いつめられたら、側転で逃げよう。とんでもなくギリギリの位置にいない限り、確実にステージ中央に向かうことが可能。



◀突進系の必殺技で、敵を場外へ落としてしまうのも手だ



◀ステージには2種類あり、これは四角いタイプ



◀少し狭いような気がする円形のステージ

テクニック

4【通常技の連続】

ここでは、通常技の武器とキックによる攻撃のコンビネーションについて見てみよう。このゲームでは通常技が連続（一発目が当たるとガードできない状態で技が入ってしまう）でつなげることができる。簡単なのが弱攻撃からの強攻撃へのつなぎで、弱攻撃が当たったら強攻撃のボタンを連打していれば出ちゃう。技の組み合わせ方次第では、4～5段攻撃も可能。この場合、技のつなぎが難しくなりボタンを押すタイミングが重要になってくる。ぜひ練習しよう！



▶実戦でよく使う立ち攻撃。この後、強ボタンを押すと…。

▶これで弱から強攻撃へつながる。

こんなに連続でつながる!!



一発目のしゃがみ弱キックが敵にヒット！

方向キーをニュートラルにして、弱キックのボタンを押す。つながったかな？

最後の強斬りはボタンを連打していてもOK。これで4段攻撃！

次に立ち弱斬りを続けて出す。ここまではリズミカルにボタンを押さないと、技がつながりにくいぞ。

テクニック

5【キャンセル技】

このキャンセル技は従来の格闘ゲームにあったものと同じで、通常技の戻りのモーションをキャンセルしてコマンド技を連続で敵にヒットさせること。

エイジを例にして説明しよう。通常技なら何でも良いんだけど、たとえば立ち大斬りが敵にヒットしたとき続けて必殺技の飛翔斬のコマンドを入力すると立ち大斬り→飛翔斬と連続で技がヒットする。これを利用すればより多くのダメージを敵へ与えることが可能だ。

また、上で紹介している通常技の連続攻撃とこのキャンセル技を組み合わせればとんでもない連続技を決めることができるぞ。



▶攻撃がヒット中に必殺技のコマンドを素早く入力する

▶すると続けて必殺技が敵にヒットするんだ

『闘神伝』の

裏・うら・ウラワザ教えますっ!!

其ノ1 黒エリスで遊ぼう

徳間インターメディアから発売されている『闘神伝』の攻略本についているおたのしみ版ＣＤを使うと、黒のコスチュームを着たエリスや頭でっかちのキャラで遊ぶことができる。しかし、これだけでは15秒間しか遊べないんだけど、製品版と組み合わせると最後までプレイできるんだ。詳しい操作は121ページ参照。



其ノ2 秘伝技一発コマンド

コマンドが複雑な秘奥技が簡単に出せるウラ技を紹介。まず、"其ノ4"で紹介しているショウを使える状態にし、同じ要領でタイトル画面の左右から文字が飛んでくるときに１コンで↘＋×とコマンドを入力する。コントローラのＬ・Ｒボタンを必殺技に設定して、セレクトとＬ・Ｒボタンを同時に押すと秘奥技が出せる。



其ノ3 ボスキャラ"ガイア"使用コマンド

最後のボスキャラ、ガイアが使用できるコマンドを紹介。タイトル画面で左右からモードセレクトの文字が飛んでくるときに、１コンで↓↘→＋×と素早くコマンドを入力する。コマンド入力後「ファイト」と声がすればコマンド入力成功。あとはキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、方向キーの上を押しながら決定すればＯＫ。これでガイアが使える。





其ノ4 隠しキャラ"ショウ"使用コマンド

隠しキャラのショウが使えるウラ技を紹介。まず、ガイアが使用できる状態にする。その後、タイトル画面中に文字が飛んでくる間に２コンで→↓↘＋×と素早くコマンドを入力する。次にキャラ選択画面でカインに合わせ、方向キーの下を押しながら決定するとショウが使える。２Ｐカラーを使いたい人は、セレクトを押した後にキャラを決定すればいい。





キングオブワガママ大紹介!!

さ〜て、『闘神伝』が発売されてはや4カ月あまり。みんな楽しんでるかな？　各地で大会なども開催され、今は対ＣＯＭよりも友だちとかとの対戦が盛り上がっている頃だと思うんだけど、キミの対戦成績はどんなもんだろう。どうも、なかなか勝てないや〜と悩んでいるキミに、対戦で役立つお手軽で強くなれる〝キングオブワガママ技〟をキャラ別に特集してみたぞ！

ここで紹介するワガママ技の数々は、そのキャラの攻撃パターンで最もベストと思われる技だ。これから始めようとする人は、これを読めば簡単に強くなれちゃうぞ。キャラの中にはいわゆる〝ハメ〟と呼ばれるものもあり、友だち同士の対戦で使いすぎるときらわれることもあるんで注意してほしい。

また、この地獄のワガママ技から回避する方法も併せて紹介するから参考にしてネ。

王様三ヶ条

1 簡単にできる　ある程度格闘ゲームをやったことのある人なら簡単にできる。決して難度の高い技じゃないから、ちょっと練習すれば必ずできるぞ。

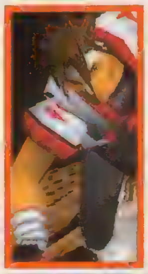
2 ハメられる!!　敵を追い込み、反撃を許さない強烈な連続技の数々。お手軽で、強烈なダメージを敵に与えることができて、とっても気持ちがいい。

3 きらわれる!!　あまりに強すぎて、対戦相手に嫌われるパターン。同じことの繰り返しで勝ててしまうため、とってもイヤがられる。



◀コントローラのＬ・Ｒボタンを必殺技に設定し、攻撃力もマックスにするのもワガママ技だ。初歩的なことだけど、これってかなり卑怯だったりする。

EIJI《エイジ》



オレの連続技を喰らったら生きちゃいられないぜ!!

エイジは、トップクラスの強さを誇るキャラだ。その強さの秘密は強力な連続技と、攻撃判定の強い必殺技の飛翔斬にある。常に連続技を意識して戦いを進めていこう！　長い連続技が苦手な人は、キャンセル飛翔斬の２段攻撃でもイイぞ。

エイジ対策は、連続技を喰らわないようにとにかくガードを固めること！



●裂空斬

遠、中距離で役立つ飛び道具の裂空斬。牽制や敵の出方を探るのに持ってこいの技だ。飛び込まれないように注意しよう。



●飛翔斬

攻撃判定が強く、対空技としても使える飛翔斬。強で出すと地面を滑るように移動して技が出るため強い。

連続技



▼接近戦でしゃがみ弱キックをヒットさせる。



▼しゃがみ弱キックから、立ち弱斬りへとつなぎ…。



▼立ち強斬りをキャンセルして強の飛翔斬！





▼中間距離から出しても敵にヒットする強飛翔斬！　スキが少ないぞ。



▼出かかりの無敵を利用して、敵の攻撃をすかして当てるテクニック！

KAYIN《カイン》



派手さとかっこよさならまかせな！　オレと一緒にイイ夢見ようぜ！

ハデな必殺技を使うカインは、エイジよりも戦闘力がちょっと劣っている。カインの場合、エイジの飛翔斬に似たデッドリーレイズよりも弧を描くように繰り出す必殺技のショルダークラッシュが使える。この技はスキがなく、ラウンド開始直後に出しても届くほどリーチがある。これを連続技に組み込んだり、敵の起きあがりに重ねればガードされても体力を削ることができるのだ。また、空中でいつでも出せるレイジングサンも魅力。こちらのジャンプに合わせて飛んできた敵に当てると良いぞ。

対カイン戦では、うかつに飛び込まないこと。また、ショルダークラッシュは出かかりなら立ち攻撃でつぶすことができる。弱攻撃をチクチク出して牽制しよう。



●デッドリーレイズ

斜め前方へ伸び上がりながら飛んでいくデッドリーレイズ。対空技として使えるが、ステージ際では場外へ落ちるので注意。

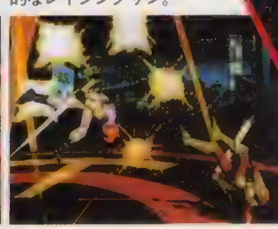


●ショルダークラッシュ

出るのが早く、スキも少ないショルダークラッシュ。キャンセル技や奇襲攻撃に使える技だ。ガンガンねらっていこう！



▼ヘルズインフェルノは出かかりが無敵なので敵の攻撃に合わせよう！

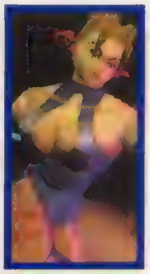


▼敵のギリギリで出すと効果的なレイジングサン。

起き上がりに重ねろ!!



▲必殺技を重ねて少しでも体力を削れ！



SOFIA
《ソフィア》

わたくしの華麗なムチさばきにかなう人などいないわよ！
オーホッホッホッホッ!!



●ラトルスネーク
ムチで何度も敵をたたくラトルスネーク。体力を削るのに使えるため、キャンセルから出してチビチビ攻めよう。



●オーロラ・レボリューション
ガード方向が分かりづらいオーロラ・レボリューション。強で出すとスキがあり、場外へ落ちる危険性もあるから弱で出す。

リーチのあるムチを武器に戦うソフィアは、しゃがみ弱斬りが強い。これを中距離から出しているだけで敵はイヤなものだ。敵が飛び込んできたらジャンプ斬りで返そう。必殺技の中ではラトルスネークが強く、削り技としても使えるぞ。

ソフィア対策は、まず近づくことが大切だ。接近してスキの少ない弱攻撃から連続技をねらっていくこと。

ラトルスネーク！



◀しゃがみ攻撃なのに、しゃがみガードできない強キック。弱足払いからつなげるといいぞ。

▼ラトルスネークや秘伝必殺技2のサラマンダーは、当たらなくても削りに使える。



▼至近距離だと敵を回り込むようにして移動するためガードしにくい。



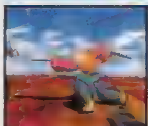
▼こんなにリーチがあるしゃがみ弱斬り。





FO-FAI
《ホー・ファイ》

ケケケ！
ワシの必殺技「曇々発破」をかわすことなどできまいて!!



●のびーる斬り
手につけた爪が若干伸びる技で、あまりリーチはない。近距離だと敵に2回ヒットする。連続技はこれにつなげよう。



●曇々発破
ジャンプ中なら高さに関係なく出すことができ、しかも一度出した後でも何度でも出すことができるのだ。

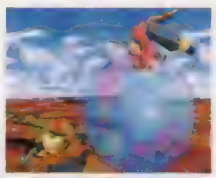
ホーの必殺技で使えるのが曇々発破。特徴は空中ならいつでも出せること。これを利用して敵をわざと飛び越えるようにしてジャンプし、敵の背後の空中で技を出すとつられて当たってくれることが多い。また、この技はしゃがみガードができないため、敵の起きあがりに重ねるとよく喰らってくれる。しっかりガードするようなら、足払いをねらっていこう。

対ホー戦では、中距離からのスライディングが怖いのでしゃがみガードを忘れないように。起きあがりは必殺技で対処。

▶後方にも攻撃判定があるしゃがみ強キック。敵に回り込まれたときなどに使う。



▼地上で→↘↓↙←↘＋□と入力すると、地面ギリギリで技を出すことができる。



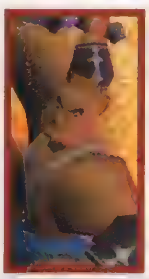


◀中距離からはしゃがみ強斬りをねらえ！

▶敵を飛び越したときに出すと引っかかってくれる。







RUN-GO
《ランゲー》

オレのパワーにかなう者などいない！この金棒でひとなぐりだ!!



●大地の雄叫び
敵に肩から突進して最後に金棒を下から振り上げる技。連続技でつなげると、敵の体力を一気に奪うことができる。



●大地の目覚め
やや斜め方向にジャンプする対空技。とくに技の出かかりが強いため、飛んできた敵を引きつけて出すと効果的だ。



連続技

▲接近戦ではしゃがみ弱キックがメイン。

▲しゃがみ弱キックがヒットしたらすかさず立ち弱斬りへつなげる。

▲キャンセル技で大地の雄叫びへ。威力抜群の連続技だ。

ランゲーを使うなら、しゃがみ弱キックからの連続技を出せるようにしよう。初めのしゃがみ弱キックは攻撃判定が強く敵の技の出かかりをつぶすことができ、ここからつながる立ち弱斬り➡大地の雄叫びの連続技はお手軽で威力も抜群。これが完璧に出せるようになれば、かなりキミのランゲーは強くなるぞ。

ランゲー対策はガードを固め、連打のきく弱攻撃で攻めるのがポイントだ。

▼リーチがあり出るのが早い立ち弱斬りは、牽制にもってこいの技だ。





◀大地百祭は上方向にも伸びるため、敵はジャンプしてかわすことができない。



MONDO
《モンド》

拙者の必殺の疾風突きを見極めることができるかな？

モンドの最大の武器は、疾風上・下段突き。この上段はしゃがみガードできず、また下段は立ちガードができないため、敵としてはどちらをガードすればいいのかわからない。しかも、どっちも技の出かかりのモーションが同じなのでますますわかりにくい。上・下段を撃ち分けるのがポイント。まさに、究極の2択だ。

対モンドの疾風突きの対策は、技を見極めて垂直ジャンプまたは側転で回避！



▶上空へ飛び上がる豪力天舞。技の攻撃判定が弱いため、よくつぶされることがある。

▲豪力天舞を空振りして、着地のスキをねらってくる敵に豪力雷神を当てる。



●疾風上・下段突き

上・下段でガードが異なる強力な必殺技の疾風突き。出るまでに多少のスキがあるため、早めに出すといい。



●豪力風神

手に持った槍をグルグルと回して攻撃する豪力風神。キャンセル技につないだり、敵の体力を削るときに使える。

▶疾風上段突きは、しゃがみガードができない。



◀敵の起きあがりに重ねて出すとより効果的だ。



DUKE
《デューク》

わたしの間合いを破ることは不可能！この剣の錆にしてくれる!!

長い剣を持つデュークは、そのリーチを生かした攻撃が一番の武器だ。なかでも連射のきく立ちとしゃがんでの弱キックが使える。デュークにはキック攻撃がないため、実際には剣による攻撃になる。中間距離からチクチク攻めるだけで、敵の攻撃の出かかりをつぶすこともできる。

デュークの対策は、中距離では不利なので間合いをつめること。デュークは対空技に乏しいから飛び込んでいこう！

敵の起きあがりにヘルムクラッシュ！



▶敵の起きあがりにヘルムクラッシュを重ねるように出すといい。

▼弱キックはスキがなく、リーチがあるので戦いのメイン。

▼オーガ・スラッシュは、削りにも使えるぞ。



●オーガ・スラッシュ

攻撃判定が強く、ガードされても敵の体力を削れるため使える技。早めに出すと対空技としても使える。



●ジ・エンド

攻撃範囲が広く、攻撃判定が出ている時間も長いジ・エンド。敵の体力をかなり削ることもでき、当たれば威力抜群の技だ。

▶飛び込み攻撃が強いデューク。弱斬りがいいぞ。





ELLIS
《エリス》

エリスのこわ〜い連続技でみ〜んなハメちゃうもん！　うふ

エリスには強力な連続技がある。これは、初めの一発が入ると敵の体力がなくなるまで、あるいは敵を場外まで運んでしまう恐ろしい技なのだ。その分タイミングが難しく、途中で座標がずれてしまうことが多い。そこで、4発目の立ち大斬りをキャンセルしてソアー・ウィンドウへつなげてもいい。

対エリス戦では連続技がコワイため、とにかくガードを固めて戦うことだ。



▲ホーミング・スワローで敵の背後に回り込み…。

▲ウラに回り込んだところで空中でアーク・スラッシュのコマンドを入力！



●ホーミング・スワロー

敵の背後へ回り込むようにして飛んでいく技。これ自体に攻撃力はないため、他の必殺技と組み合わせて使うといい。



●スターダスト・ナイト

コマンドは難しいけど、いつでも出せる乱舞系の技だから威力はかなりのもの。練習して出せるようになろう！

連続技

▼しゃがみ弱キックのスライディング。

▼次に立ち弱キックへつなげる。弱キックは一発目をキャンセルすること。

▼そして立ち強斬りへつなぐ。ここから再び立ち弱キックへつないで繰り返す。





GAIA
《ガイア》



フォッフォッオッ
我が必殺技は
無敵、無敵、無敵！

ラスボスのガイアは、動きこそ鈍いものの使いやすく強い必殺技を持っている。飛び道具は撃ち合っても一方的に勝てるから、遠距離ではガンガン使うといい。また、火の赤はしゃがみガード不可なので、敵の起きあがりなどに重ねるとよく喰らってくれるぞ。接近戦では、風の緑が強いから使っていこう。

対ガイア戦は、いかに連続技を入れてダメージを奪えるかがポイントになる。



▶どんな飛び道具にも一方的に勝つことができるぞ。



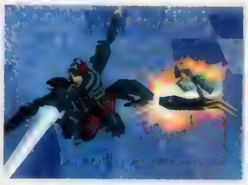
●火の赤

背中の手から何発もの弾を発射する火の赤。この技はしゃがみガードができないため、使い方がいろいろある。



●緑の風

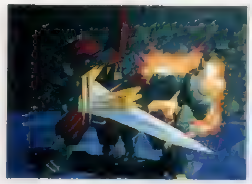
一度剣で斬りつけた後に、光の弾をぶつける複合技の風の緑。接近戦で攻めるときは、この技がとっても使える。



▼攻撃判定がとっても大きいしゃがみ強斬り。



▼敵の起きあがりに重ねると効果的な火の赤。



▼風の緑は、立ち強斬りを入れた後に光の弾が……。



▼手のひらの上に緑の弾を出す。接近戦ではコレを使おう！

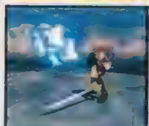
SHO
《ショウ》



その程度の力を誇示しようとは
むなしいだけだな
弱すぎる――。

ショウはエイジとカインの良いところをたしてプラスアルファーを加えたような、すっごく強いキャラだ。通常技、必殺技ともに同じなので、エイジとカインのパターンがそのまま使える。しかも、スピードが速くエイジよりも強い。

対ショウではガードを固め、確実にダメージを与えることが大切だ。



●烈空斬

エイジと同じ飛び道具。ショウの場合は弾が2発出るため、エイジやカインと撃ち合うと一方的に勝てる。



●飛翔斬

これはエイジのものと全く同じ技。コマンドを逆に入れることで、カインのデッドリーレイズ（死昇斬）になる。

連続技



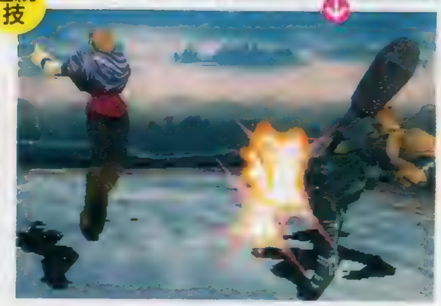
▼接近戦のメインになるしゃがみ弱キック。

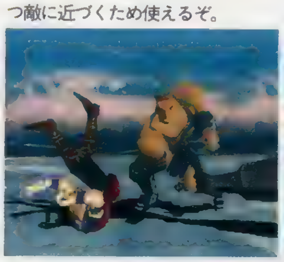


▼そこから立ち弱斬りへつなぎ…。



▼立ち強斬りキャンセル飛翔斬へ持っていく。





▼ショウの側転は、攻撃をかわしつつ敵に近づくため使えるぞ。



▼2発出る烈空斬は、飛び越えることができないのだ。

ELLIS



イラスト／七瀬葵

闘神伝パーフェクトコマンド 必殺技

●表中の必殺技名に「★」マークがついているものは、隠し必殺技の秘伝必殺技です。これは試合中いつでもコマンドを入力すれば使用可能。
●必殺技名に「※」マークのついているものは、秘伝奥義です。キャラクターの体力ゲージが点滅したときにコマンドを入力すると使用可能。



EIJI ●エイジ　KAYIN ●カイン　SOFIA ●ソフィア　MONDO ●モンド　FO-FAI ●ホー・ファイ

キャラクター	必殺技	コマンド	ボタン
EIJI（エイジ）	裂空斬	↓ ↘ →	＋△または□
	飛翔斬	→ ↓ ↘	＋△または□
	蹴撃弾	↘	＋○または×
	★炎刃修羅破	↑ ↓ ↑ ↓ → ← → ←	＋△○同時押し
	※百鬼猛襲剣	→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →	＋△
	流星脚	空中で ↓ ↙ ←	＋○または×
KAYIN（カイン）	ソニックスマッシュ	↓ ↘ →	＋△または□
	デッドリーレイス	→ ↓ ↘	＋△または□
	ショルダークラッシュ	↓ ↙ ←	＋○または×
	★レインボースマッシュ	→ ↘ ↓ ← ↙ ← → ←	＋○×同時押し
	※ヘルズインフェルノ	→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →	＋△
	レイジングサン	空中で ↓ ↙ ←	＋○または×
SOFIA（ソフィア）	サンダーリング	↓ ↙ ←	＋△または□
	オーロラレボリューション	→ ↘ ↓ ↙ ←	＋△または□
	ラトルスネーク	↓ ↘ →	＋△または□
	★高笑い	→ ↘ ↓ ↘ → ← ↓	＋△×同時押し
	★サラマンダー	↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓	＋△○同時押し
	※コールミークイーン	→ ← → ←	＋△
MONDO（モンド）	豪力風神	← ↙ ↓ ↘ →	＋△または□
	豪力天舞	→ ↓ ↘	＋△または□
	疾風下段突き	↓ ↙ ←	＋△または□
	疾風上段突き	↓ ↘ →	＋△または□
	★狂力邪紅烈舞	→ ↗ ↑ ↖ ← → ↘ ↓	＋△○同時押し
	※超力大仏滅	↓ ↘ → ↓ ↘ → ←	＋△
	豪力雷神	空中で ↓ ↘ →	＋△または□
FO-FAI（ホー・ファイ）	曇発破	→ ↘ ↓ ↙ ←	＋△または□
	のびーる斬り	→	＋△または□
	喝砲烈	↓ ↙ ←	＋○または×
	曇怒呼車	← ↓ ↘	＋△または□
	★曇風鈴虎	→ ↗ ↑ ↖ ←	＋□○同時押し
	★天地激笑	→ ↘ ↓ ↘ → ← ↓	＋△×同時押し
	★曇々斑々曇斑々	× □ △ ○ ← → ← →	＋△○同時押し
	※轟曇発破	→ ← ↙ ↓ ↘ → ←	＋△
	曇々発破	空中で → ↘ ↓ ↙ ←	＋△または□

TOHSHINDEN 闘神伝

このゲームで使用できる、ボスキャラのガイアや隠しキャラのショウを含めた全10人のキャラクターのコマンド必殺技すべてをキャラクター別にまとめてみた。史上初のコマンド縦表示。もちろん、秘伝必殺技と隠し技の秘伝必殺技2もバッチリ掲載しているぞ。これこそまさにパーフェクト！　このページさえ見れば、必殺技のコマンドが一発でわかってしまう優れものなのだ。しかも見やすいしね!!

『闘神伝』をプレイするときに、ぜひ役立ててほしい。これを見てさらに腕に磨きをかけもっともっとうまくなるように練習しよう！

（コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合の入力方向です）



GAIA ●ガイア

技名	コマンド	ボタン
火の赤	↓↘→	✚△また□
水の青	→↓↘	✚△また□
風の緑	↓↙←	✚○また×
★終末の闇	↘↓↙↓↘←→↓	✚△○同時押し
※終の黒	→↘↓↙←→	✚△

RUN-GO ●ランゴー

技名	コマンド	ボタン
島と大地の怒り	↓↘→	✚△また□
大地の雄叫び	→↘↓↙←	✚△また□
大地の怒り	↓↘→←	✚△また□
大地の目覚め	→↓↘	✚○また×
★大地撃沈弾	↗↑↖←↙→←↓	✚△○同時押し
※大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←	✚△

DUKE ●デューク

技名	コマンド	ボタン
デス	↓↘→	✚△また□
オーガスラッシュ	→↙↓↘	✚△また□
サザンクロス	←→↘↓	✚△また□
★ラ・フィン	↘↓↙↓↘↓←→	✚□○同時押し
※ジ・エンド	↙↓↘→←	✚△
ヘルムクラッシュ	空中で ↓↘→	✚△また□

ELLIS ●エリス

技名	コマンド	ボタン
ソアー・ウィンドウ	→↓↘	✚△また□
ホーミング・スワロー	↓↙←	✚○また×
★愛・R・I・BO・N	→↗↑↖←	✚□○同時押し
★スターダスト・ナイト	↘↓↙↓↘←→↓	✚△○同時押し
※フレンチキッス	→←→←	✚△
アークスラッシュ	空中で ↓↙←	✚△また□
シックルダンシング	空中で ↓↙←	✚○また×

SHO ●ショウ

技名	コマンド	ボタン
烈空斬	↓↘→	✚△また□
飛翔斬	→↓↘	✚△また□
死昇斬	←↓↙	✚△また□
竜撃弾	↘	✚○また×
閃光牙	↓↙←	✚○また×
★閻魔烈風砕	↓→↗↑↖←↓	✚△×同時押し
※万鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→	✚△
月光扇	空中で ↓↑	✚○また×
彗星脚	空中で ↓↙←	✚○また×

ガンナーズヘヴン

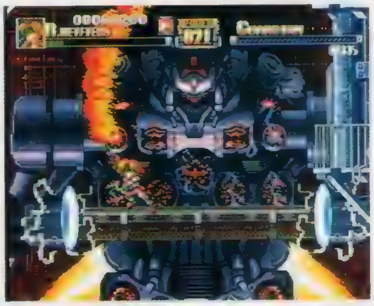
●ジャンル　アクション・シューティング●メーカー　SCE
●発売日　4月28日●価格　¥5,800(税別)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

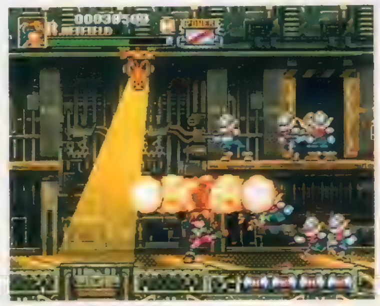
とにかくハデっす。第一印象はPSっぽくないなんて言われますが、ワラワラとでてくるザコやボスのパターンなんかは、やっぱり、さすがPSって感じ。こーいうタイプのゲームは、ハードの性能に余裕があるほど、いろんなアイデアが実現できるってのがいいっすね。とにかく、絶対に期待を裏切らない出来に仕上がってるんで、この記事の画面写真を見てピンときたACT野郎は、大いに楽しみにしていーです。　（TAC※）

爽快感バツグンのACTシューティングだ!

ACTゲームファン待望の、バリバリのアクション・シューティングがついにPSに登場！　失われた精霊の力を宿すという秘石ヴァルキリーを求めて、探索の旅にでたルカとアクセル。しかし､謎の武装集団パンプキンヘッドもまた、ヴァルキリー奪取のために動きだしていたのだ！　第三次産業革命時代の西部大陸というスチームパンクな世界を舞台に、今、大冒険の幕が開く。PSの機能を活かした派手な展開や、10体以上登場するボスの豊富な攻撃パターンなど、見どころいっぱいだぞ!!



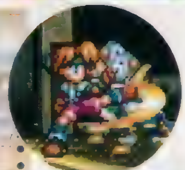
◀4タイプの武器を、状況によって使い分けながら戦うのだ。



◀近くのザコはキックでぶっとばせ！豊富なアクションパターンが魅力だ。

▼ガンナーズヘヴン▲

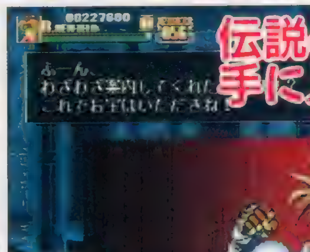








伝説の秘石を手に入れろ!!





◀▲オープニングには、こんなアニメーションが入る。アクセルとルカが大活躍するぞ。

ストーリー進行

ボスとの戦いの前やステージの間には、キャラクターが登場するデモが入ってストーリーが展開していく。この時も、戦闘からデモへの画面切り替えはなく、テンポよく進むため、ゲームの流れが損なわれないのだ。

・デモシーン・



▲ボスを操る幹部が登場。こっちだって負けないぜ。

・アクションシーン・



▲そのまま戦いに突入する。敵をぶっつぶせ!!

・デモシーン・



▲勝利時のグラフィックは、ステージごとに違うぞ。

・アクションシーン・



▲そして次のステージへ。…と、こんな感じで展開

キミはエンディングを見ることができるか

多彩な武器とアクション！ 何度も遊べ!!

このゲームは１Ｐ専用で、２人の主人公からどちらかを選んでプレイする。装備している４タイプの武器は、アクセルとルカで効果が違うのだ。



◀どちらも個性的な2人の主人公。選んだキャラによって攻略法も違ってくるので、一度クリアしてもまた楽しめるぞ。

アクセル・ソニックス

純粋な好奇心からヴァルキリーの神秘を追う、元気いっぱいの熱血冒険少年。典型的なヒーロータイプだ。距離をとって狙い撃ちするタイプの武器がメインなので、ザコにかこまれるとつらいかも。

バルカン 連射性の高いノーマルショット。あらゆる場面で使える武器だ。



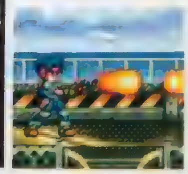
ロックオンレーザー ロックオンした敵にダメージを与え続ける。攻撃力は低めだ。



グランドカッター 地面や壁に当たると、弾の幅が広がって地形にそって進む。



爆裂弾 着弾点で爆発して、広範囲にダメージを与える。威力も高いぞ。



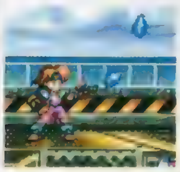
ルカ・ヘットフィールド

お宝を手にするためには手段を選ばない、超おてんば娘。伝説の秘石ヴァルキリーで、ひと儲けしようと考えている。攻撃力が高く、広範囲に攻撃できるので、初心者は彼女を使おう。

爆裂弾 広範囲に弾をばらまくことができる。攻撃力も高く、使いやすい。



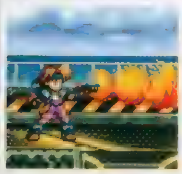
ホーミング 自動的に敵を追尾する。パワーアップでホーミングレーザーに。



バウンド弾 地形に当たると、跳ねかえって飛ぶ。威力はそこそこ。



ファイアー 射程は短いけれど、近距離の敵には絶大な威力を発揮するぞ。

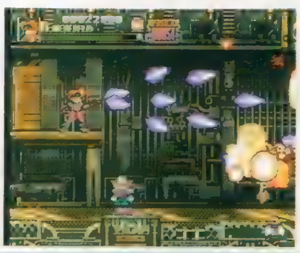




多彩なアクションで敵をけちらせ!!

パワーUPでガンガン進め！

特定の敵を倒すと落とすパワーアップアイテムを取れば、武器が強化される。アイテムを取り続ければパワーアップ時間が延びるので、ガンガン進んでいこう。



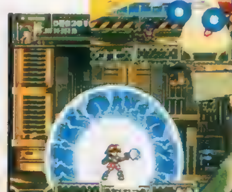
▶ブーストアイテムを取れば、一定時間さらにワンランク上の最強状態に！

ピンチのときはボムを使え！

敵にかこまれてしまったときでも、必殺のボムが頼りになる。アクセルとルカでは、ボムの効果も違うので、よく考えて選ぼう。



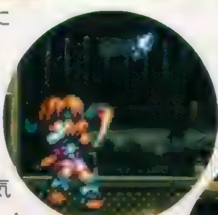
◀アクセルは全体に有効なソルデリーター。



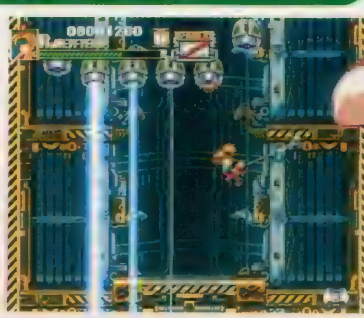
▶ルカのフォースフィールドなら、効果範囲は狭いが敵の弾を消してくれる。

ワイヤーアクションで攻撃を回避!!

斜めや真上に発射できるワイヤーを、天井や足場に撃ちこめば、その地点まで一気に移動できる。しかもこの移動中は無敵なので、うまく使って危険を回避しよう。







▶こんな時はワイヤーを使って、安全な場所へ脱出だ！ 素早いアクションが気持ちいいぞ!!

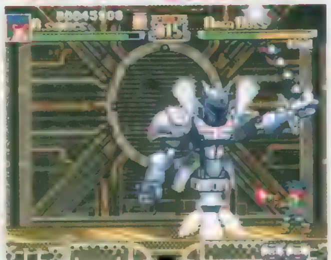


前半戦！ ステージ1〜3を攻略!!

▼ガンナーズヘヴン▲

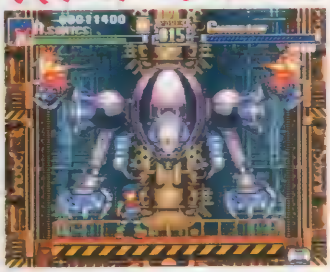
「ガンナーズヘヴン」は、全部で6つのステージからなっている。各ステージは、2〜3のエリアに分けられており、ガーディアンと呼ばれるステージボスのほかにも、各エリアごとに中ボスが配置されているのだ。武器パワーアップの継続時間は、ボスとの戦闘中は減らないので、戦いが長引いても大丈夫。とにかく、パワーアップが切れる前にボスにたどり着けばＯＫだ。

まずエリアボスを倒す！



▶中ボスだからってナメると痛い目にあうぞ。コンティニューすると、そのエリアの最初からだ。

そしてステージボスだ！

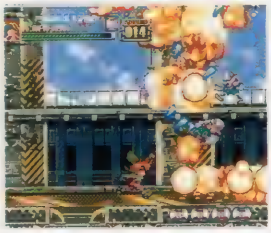


◀ボスの体力は、右上に表示される。残り体力が2000を切ると、ゲージが減りはじめるぞ。

Stage 1 敵基地へ乗り込め！

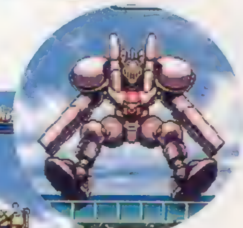
エリア1

このステージは、湾岸の基地での戦い。さっそく大量のザコがお出迎えだ。軽くけちらしてやろう。



◀しっかりパワーアップアイテムを取りながら進もう。

BOSS コードガン



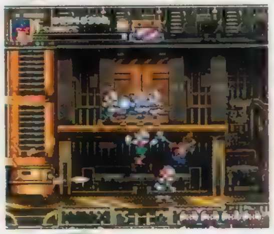


▲最初の中ボスだけあって、たいしたことはない。左端でしゃがんで攻撃するだけでＯＫ。

◀画面の奥から飛来する登場シーンは、なかなかかっこいいぞ。

エリア2

戦いの舞台は、基地の内部へと移っていく。天井や床から現れる砲台が、行く手を阻むぞ。



◀このエリアで、ワイヤーの使い方を練習しておこう。

BOSS ティターン



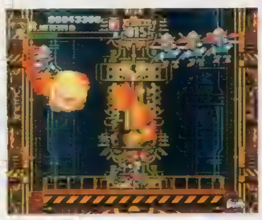
◀鉄球を振り回しながら前進してくる。しゃがんでホーミング系で攻撃すべし。



▶鉄球を地面にたたきつけて、爆発を起こす。舞い上がった破片はファイアー系の武器で破壊してしまえ。

エリア3

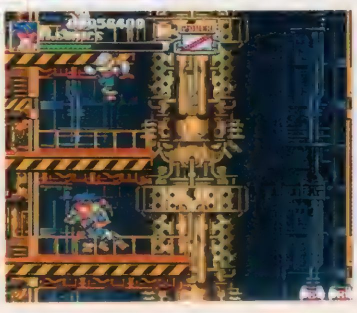
エリア3は、上へ登りながら戦うことになる。こんな時こそ、ワイヤーが頼り。ジャンプで登るより、安全に進めるぞ。



◀上空のザコは、レーザーを撃ってくる前にファイアーで片づけたい。

▼ワイヤーで上の段に上がったら、周りの敵をキックで倒そう。

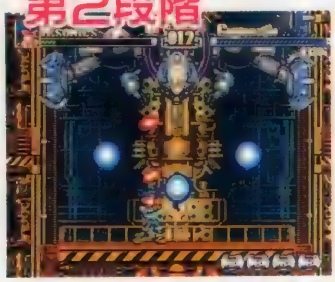
ワイヤーで登れ!!



BOSS G.ストーマー

エレベーターの上で待ちかまえているこのステージのガーディアン。まずは脚部だけで攻撃してくるので、片方ずつ破壊していこう。

第2段階



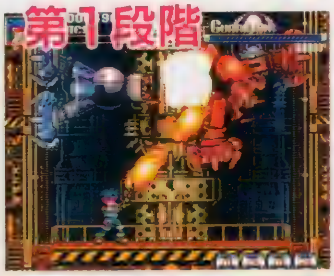
▲中央で、左右に細かく動いて弾を避けよう。本体は動かないので簡単。

ヴァイカート



▶パンプキンヘッドのリーダー。この後も、何度も対決することになる。

第1段階



▲ミサイルを撃つ右の脚から狙おう。破壊してしまえば脚にも当たらなくなるぞ。

第3段階

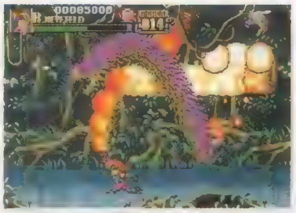


◀左右に移動しながら、ミサイルも撃ってくる。真下には、行かないように。

Stage 2 密林の遺跡へ

エリア

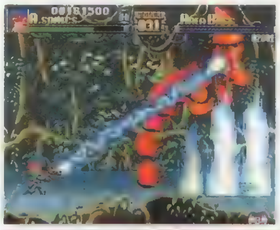
ヴァルキリーを求めて、ジャングルの奥地にある遺跡をめざす。このあたりからは、ちょっとカタい敵も増えてくる。ザコが多いときはアクセルなら爆裂弾、ルカならホーミング、カタい敵にはノーマル系という具合に使い分けるのが良。



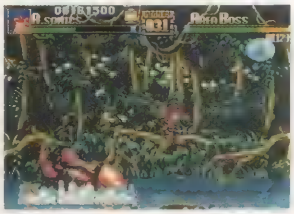
▲パワーアップはたくさん手に入るので、確実に敵を倒しながら進もう。

BOSS セイレーン

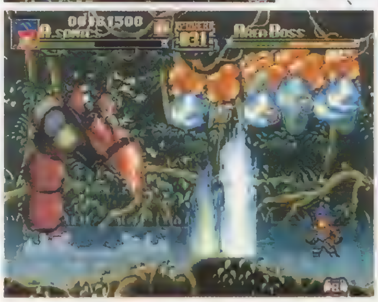
水中から出現し、尻尾のような部分での攻撃がメインだ。上空に浮かべてくる泡は、自分の上で壊してしまうと危険だぞ。



◀斜め下から撃とうとすると、尻尾の攻撃をくらう。ここは素直にホーミング系で。



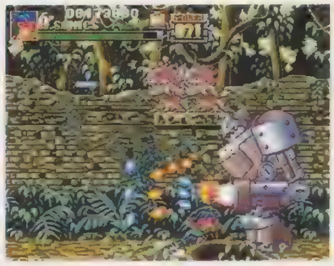
▲風を起こして引き込んできたときは、ジャンプで逃げる。

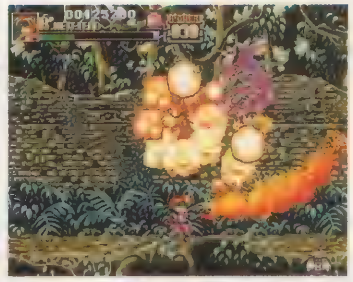


▶上空の泡は、遠くにあるときにきちんと壊しておかないと危険。

エリア

このエリアでは、地面から生えた敵の撃つ弾がうっとうしい。スライディングでかわしながら戦うのだ。



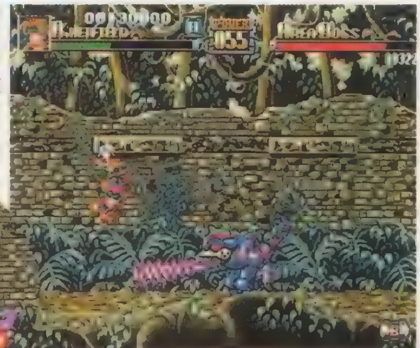


▲こいつを倒せば、体力回復を出す。体力の残りが少ないときは、スクロールさせる前に倒してから確実に手に入れて進もう。

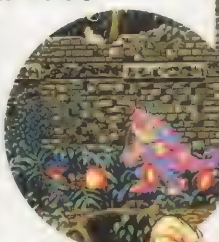
◀ロボットと周囲の敵からの複合攻撃が、かなりキビシイ。無理をせずに、ボムを使ってしまったほうがいいだろう。

BOSS カメレオンアーミー

長い舌で攻撃してくる、カメレオンのようなヤツ。自分は避けに徹して、攻撃はホーミング系にまかせよう。



▶カメレオンらしく、姿を消して他の場所に現れる。



▲とにかく攻撃が早く、狙いが正確。上の足場にワイヤーをひっかけて、ひたすら逃げ回ろう。

▼ガンナーズヘヴン▲

エリア

坂を登っていくシーンでは、ダンゴ虫のように転がってくる敵と上空からのレーザーの複合攻撃に注意。あわてずに進もう。



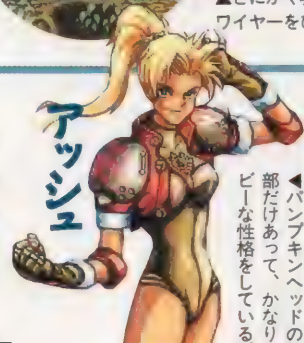
◀転がってくる敵は、ひとつずつ確実に倒して進む。

▼バウンドする敵の下は、スライディングで抜ける。



BOSS サイズスピア

パーツの組み替えで、3つの形態に変化する。初めは、カマキリ型とサソリ型の形態に交互に変形。残りの体力が少なくなると立ち上がって、手から光球を投げつけてくるぞ。



アッシュ

◀パンプキンヘッドの幹部だけあって、かなり高ビーな性格をしている。

カマキリ形態



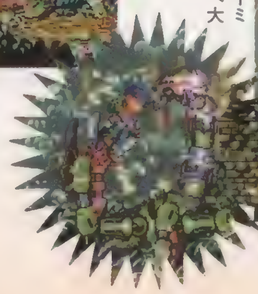
▲ここにいれば、飛んでくるカッターも本体のカマも当たらない。

サソリ形態



▲前進してきたら、ハサミで捕まえにくる。左端まで逃げて、ヤツがハサミを引いたらジャンプしてかわそう。捕まるとイタイぞ。

▼ハサミからの攻撃は、ジャンプでかわすしかない。



最終形態

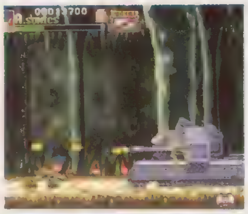


▶腕を降り下ろすタイミングにあわせて、左へ大きくジャンプ!

Stage 3 廃坑での高速バトル!

エリア1

ヴァイカートに先を越され、ヴァルキリーはパンプキンヘッドの手に落ちてしまった。ヤツらを追うこのステージは、これまでと違って高速の強制スクロールになっている。敵の複合攻撃には、要注意だ。



◀この戦車の弾は、近くでしゃがめば当たらない。



◀地面に落ちたアイテムは、すぐにスクロールアウトしてしまう。左の方でうまくしゃがんで回収しよう。

▶こんな状態にならないように、トロッコの敵が弾を撃つ前に倒そう。



▲こいつらとは上の段で戦う。画面外に消えた後は、いきなり突っ込んでくるので気をつけよう。

BOSS ガルスラッシャー

エリアボスとは、洞窟内の広大な空間で戦う。岩壁を削る回転カッターと、絶対避けられないんじゃないかという巨大な衝撃波で攻撃してくるぞ。



◀すごい攻撃だが、実はここにいれば当たらない。



▶回転カッターは正面から転がってくるものと、頭上を越えて後ろから転がってくるのが交互にくるぞ。

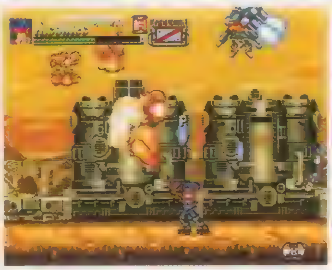
エリア2

洞窟を抜けると、荒野を走る武装列車が見えてくる。このエリアでは、武装列車全体が中ボスのようなもの。ザコを早めに片づけながら列車本体を攻撃しよう。



▲このザコは、空中から3WAYレーザーを撃つ。出現後、低い位置にいるうちに倒せ。

武装列車を追撃!!



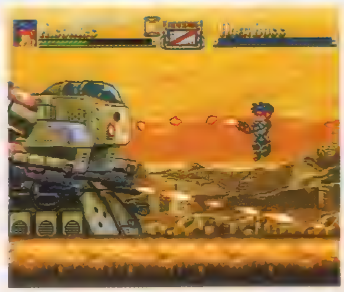
◀終盤の難所。ホーミングかファイアーでミサイルを落としながら戦い、2台目の車両が見えたところでボムを使ってしまおう。



▶巨大なアームは、早めに右に出て回避。左に追いつめられると、避けられないぞ。

BOSS フーリガン

またしてもヴァイカートと対決。こいつの足元を壊すと、炎が吹き出して戦いにくくなってしまう。撃ちっぱなしにせず、ノーマル系の武器で上半身だけを攻撃しよう。腕の機銃はこちらをしっかりと狙ってくるので、ジャンプで誘導しながら、上、下と交互に避けるといい。



◀最初の攻撃をジャンプでかわしながら、銃口を上に誘導。これで、次の攻撃はしゃがんで避けられる。



▲ヤツが左へ移動するときは、機銃掃射がくる。右から左へ、大きくジャンプしてかわそう。

▼2回目に右へきたら、爆雷攻撃だ。足元を壊していなければ、この位置で楽に戦える。





▲第2段階になっても、ここで攻撃していればOK。腕からの火炎放射だけ、ジャンプで避けよう。



▲第3段階。この攻撃は、真下にいるとやられる。ヤツが止まったらダッシュで回避だ。

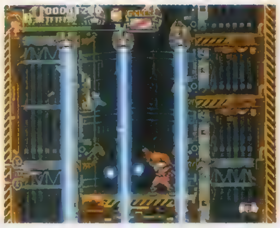


◀しゃがんでミサイルを撃ち落としながら、ダッシュで左へ。武器はノーマル系を使おう。

ヴァルキリーを追って戦いはさらに激しく

Stage 4 工場

パンプキンヘッドの秘密工場に侵入！　煮えたぎる溶鉱炉をバックに、戦いが続く。ガードロボや巨大なクレーン、ワイヤーを駆使しないと抜けられないエレベーター内での猛攻撃など、かなりの難関になっているぞ。



▼溶鉱炉の中から現れる中ボス。火炎攻撃をかわせるか!?

◀エレベーターでは、上空から鬼のようなビームの雨が！

ボスはでかいぞ！



▶ステージ４のボスを操るバロウズ。"鋼のバラド"の異名を持つ、最強の戦士だ。

▼２画面分以上もある、巨大なメカ。その巨体のあらゆる所に武器が装備されている。





▲敵も必死で攻撃してくる。これまでとは較べものにならない厳しさだぞ。

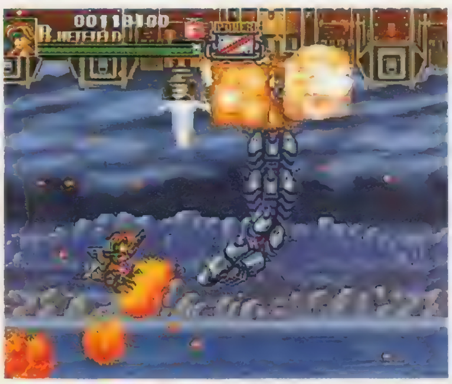


Stage 5 空中戦

ヴァルキリーのためなら、たとえ火の中、水の中。ロケットパックを背負って大空へ。ヴァイカートを追いつめろ!!



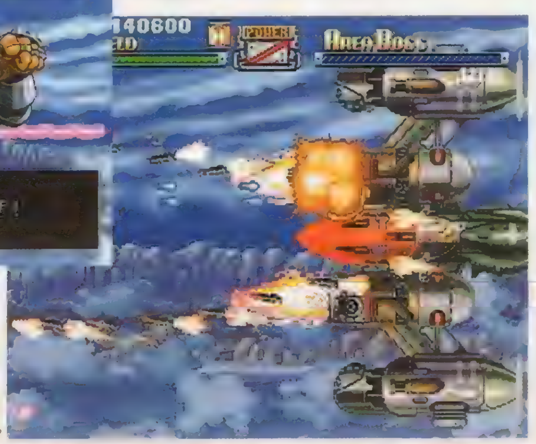
◀ステージ５はＳＴＧ面。全方位から敵が攻めてくるぞ。



▲空中要塞が出現！　大量の砲台が脅威だ。おまけに龍型のメカまで出てくるぞ。



▲ヴァイカートとは、３回目の対決になる。今度こそは、決着をつけることができるか!?



▶ボスは、ヴァイカートの操る大型戦闘機。このあたりは、完全にＳＴＧな感じになっている。

Stage 6 最後の戦いへ！

ヴァイカートは倒したが、ヴァルキリーはすでに謎の人物の手に渡っていた！　ヴァルキリーの力にうち勝つことができるのか!?



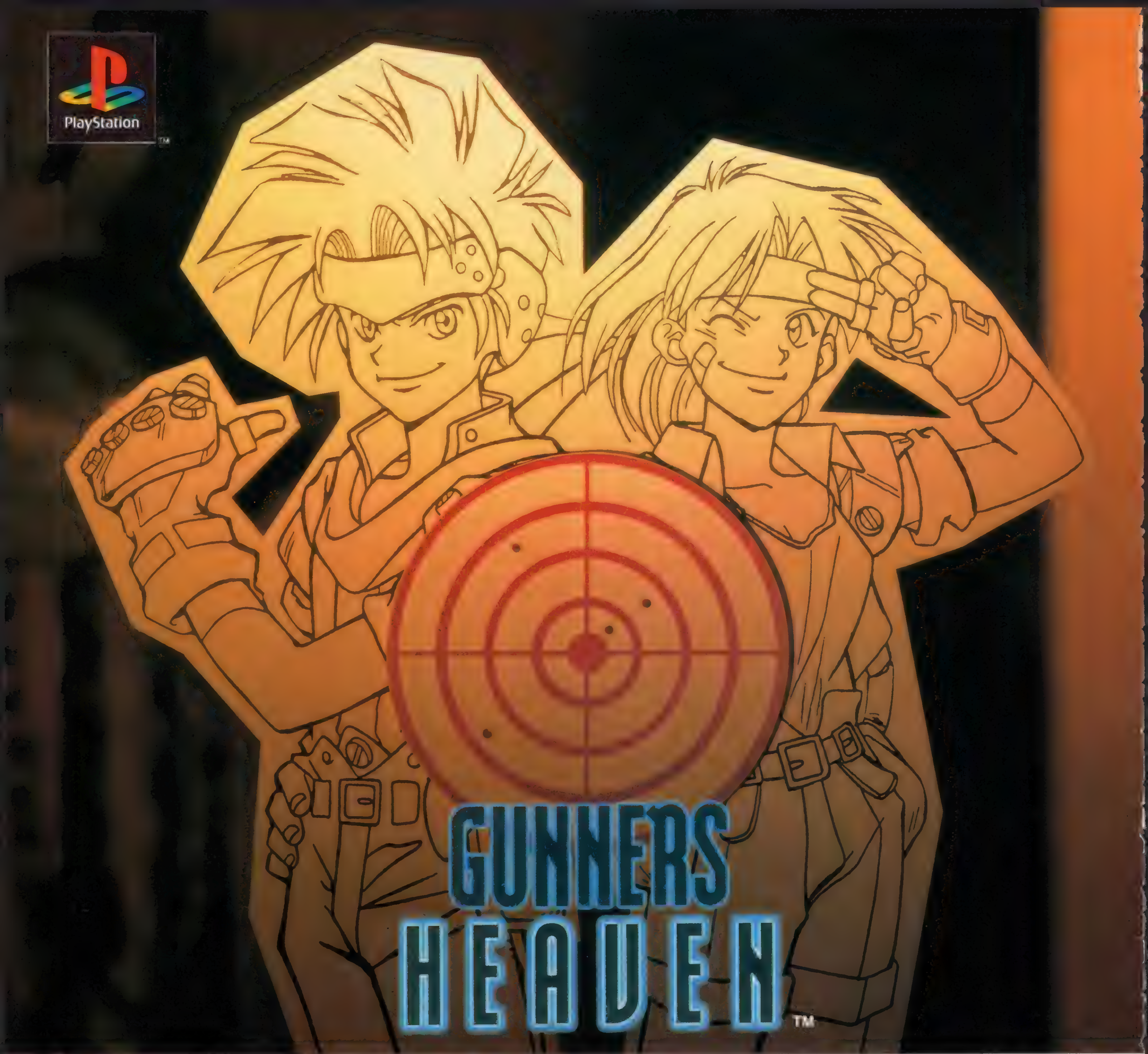


▲▶謎の光にさらわれ、着いた先は…？



▲こいつがハンフキンヘッドの首領なのか？　ヴァルキリーの力を手に入れた彼女と、ついに最終決戦だ!!

▼ガンナーズヘヴン▲


PlayStation
GUNNERS
HEAVEN

他では読めないパワフルで濃いゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー DEEPER ディーパー

8本

ジグソーワールド

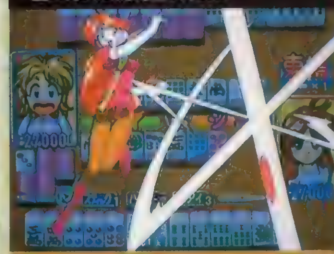
■日本一ソフトウェア■PZG
■2月3日発売■¥5,800



ジグソーパズルの楽しさをそのまま楽しめるソフト。難しさも色々と設定可能、2P対戦もできる。

アイドル雀士スーチーパイ Limited

■ジャレコ■ETC
■3月24日発売■¥7,800



ゲーセンで人気の麻雀ゲームがPSに登場。ビジュアルがアレンジされ、H度は抑えめになっている。

岩崎啓真



ゲームを愛するクリエイター

僕の点数は、70点で「合格、買っても悪くはないソフト」と思ってもらっていいと思います。ただ、できはいいけど、余りに特殊で一般性がないと思われるモノなどは、点数は低めにして文章でフォローする場合があります。期待のソフトは…やっぱり、『ときめきメモリアル』かなあ？

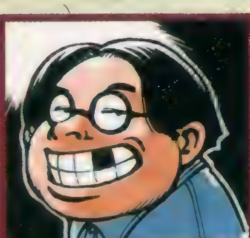
ジグソーワールド 70

「普通に遊べるジグソーパズル」としてしっかり作られていて好感が持てる。ただ操作系が、動かすのはマウスの方がやりやすいが、操作そのものはコントローラの方がやりやすいってのはちょっとね。あと少し煮詰めてほしかった。結論としてはのんびり遊びたい人は買っても損のないできのゲームである。

アイドル雀士スーチーパイ Limited 60

グラフィックのできは非常に美しい。ただロード時間が若干長かったり、声の後にノイズが乗ったりと、ゲームの仕上げがやや荒いのがいただけない。システムのできがなかなか良く、イカサマ臭さもそれほど気にならないだけに惜しい。先に発売された3DO版の方ができがいいのでは少し困りもの。

ウォルフ中村



格闘・SPGの好きなベテラン

評価のスタンスですが、自分ではふつうにやっているつもりです(笑)。ゲームシステムまわりに不備な点はないか〈操作性〉、実際にストレスなく操作できるか〈操作感〉、ゲームバランスは適切か……そんなところを中心にチェックしています。今後の期待作は、動きがミョーに似ていた『闘魂烈伝』。

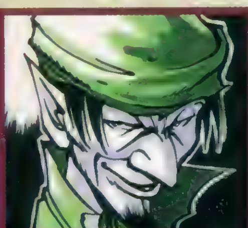
ジグソーワールド 80

操作性のことをよく考えて作ってあるため、パッドでもあまりストレスを感じずにプレイできる。表示されるピースは少しだけなのだが、選択基準が人間の考え方に非常に近いため、ピースの入れ替え作業をほとんどせずにすむ点もありがたい。対戦時のアイテムは楽しいが、システム自体の内容は疑問。

アイドル雀士スーチーパイ Limited 75

これは本格派の麻雀ゲームではない。2人打ちで、積み込み技があり、牌の流れをある程度COMが操作しているからだ。だがそれだけに、麻雀のハデな部分だけが凝縮されているともいえるだろう。処理の遅さなどにややイラつく部分はあったが、操作性自体に問題はない。声優さんのファンも満足できるはず。

メタルライターMUKU



マゾプレイが好きな猿ゲーマー

ウォルフと話してて、「2人ともアプローチが違うはずなのに、なぜ採点が似るのか」という疑問にぶつかった。僕の場合、キャラクター性を重視する傾向があるので、今月は違う…かも。今後期待のソフトは、『ガンナーズヘヴン』。サンプル版をプレイしたんだけど、この熱さにホレた!!

ジグソーワールド 85

マジでハマる。ただしそれは対戦モードのみで、1人で黙々と絵を作るモードはそれほどでもない。が、この対戦だけでも元が取れるオモシロサがある。とくに相手がCOMだとアイテムをガンガン使ってくるので、かなり白熱してくる。中でも相手のピースを蹴とばすネコのイヤラシサは最強。ハラ立つ〜。

アイドル雀士スーチーパイ Limited 95

僕にとって「スーチーパイ」は、「チクビを見るゲーム」ではなく、「園田健一キャラを楽しむゲーム」である。この超美麗グラフィックを見ると、チクビなんかどうでもいいって気になる。それにフリー対戦でミユリちゃんと打てるのもいい。わざと負けてあげるのが、真のミユリストではないでしょうか？

ROBO宮田



機械じかけの怪力ゲーマー

自分は、一般性を考慮しつつ、いかに熱中できたかで点数を付けています。でも、キャラが魅力的だったりすると点数が甘くなりがちかな？ これまでに出たソフトで好きなのは『リッジ』と『ぱずるだま』。今後発売のソフトに関しては『プリメ3』と『ヴァンパイア』、あと『森川君2号』あたりが気になってます。

ジグソーワールド 85

対戦がひじょーに熱い！ ジグソーパズルってゆっくり楽しむものと思っていたが、遊び方を変えるだけでこんなにも楽しくなるとはおどろいた。絵の種類もたくさん用意されているし難易度も自由に調整できて、あきさせない配慮がうれしい。あとマウスがあれば操作性もグッとよくなり、面白さが増すぞ！

アイドル雀士スーチーパイ Limited 90

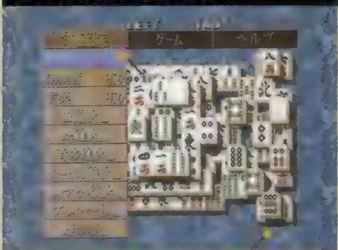
麻雀もこの頃リアル感を追求して爽快感がないゲームが多かったけどコレはそういうのとは違い、遊び感覚満載で超楽しめた。豪快な役がジャンジャンできるし、女の子もかわいくて文句なし！ 俺はこういう簡単な麻雀の方が好きだな。PS版はフリー対戦や声優インタビューが入っている分お買い得だぞ。

イラスト／しろー大野

 ※点数が赤いタイトルは各レビュアーのお勧めタイトルです。

上海 万里の長城

■SCE■PZG
■3月24日発売■¥4,800



定番の思考パズルがPSにも登場。ハイスコアや、進んだステージまでを自動的にセーブしてくれる。

定番中の定番。ゲームのできも定番らしく、この手のゲームが好きな人は買っても損がないレベルである。ともかく、いろいろなマシンに移植されてきたソフトなので、これといった大きな特徴がないのが痛い。だが、逆に言えばそれだけ「枯れたソフト」なので、安心してプレイできるということでもある。 **70**

4種類ものゲームが楽しめる、コストパフォーマンスに優れた作品。気楽にプレイできるゲームばかりなので、ちょっとした息抜きやヒマ潰しにもってこいだ。ハマってしまい、何時間もプレイするハメになるかもしれないが(笑)。操作感もまずまず。ただし、ゲームを変更する際にやや手間がかかるのが難点。 **85**

確かにプレイすればハマるものがあるし、パズルゲームの定番としてハズしてはいない。4種類のパズルも違った面白さはあるけど、結局は「上海」なんだよなぁ。もうひとつ購買意欲がそそられないのが難かも。ヘルプ機能や打ち直し機能もあり、内容は充実しているので、ファンは楽しめると思う。 **70**

さすがにパズルゲームの超定番と言われるだけあって何回プレイしても、あきずに長い時間できた。「上海」の他3種類のゲームも入っていて、やりごたえも十分。あと何といってもこれだけ遊べて値段が安いのがうれしい。でも他機種の「上海」をすでに持っている人なら買う必要がないかもしれないけどね。 **70**

鉄拳~TEKKEN~

■ナムコ■格闘ACT
■3月31日発売■¥5,800



アーケードで大好評活躍中の3D対戦格闘が早々とPS化。無限コンティニューで、難度設定もあり。

PSユーザーならこれを持たずに何を持つという、絶対のお勧め品。究極の完成度。オプションの豊富さ、アーケードに勝ると言っても過言ではない内容。まさにケチがつけようがない。だが、パッドの操作の難しさととっつきづらさで、5点だけ減点させていただいた。スティックでなら、さらに楽しめる! **95**

移植度は限りなく満点に近い。ジョイスティックでのプレイを前提としたゲームだが、ボタンコンフィグを利用することでパッドでもそこそこ遊べる。アーケード版にはないプラスα(おまけゲーム、エンディング、ボスキャラでのプレイ、アレンジ版BGMも選択可、等)があってこの価格は超お買い得!! **100**

とにかく¥39,800のマシンで遊べるゲームとは思えないほど、完成度は高い。キャラクターが好きにはなれないものの、ニーナのエンディングとか見ると、怖いよ~と思いつつ、実は楽しんでたりしてね。欲をいえば、スーパーフリークなどの女子プロレス系の技をもっと入れてほしかった(ちょっと悪趣味?)。 **90**

アーケードで見かけたとき「バーチャ2」の方につい目が行っちゃって、あんまり遊ばなかったけど、じっくりやってみると格闘ゲームとして新しい要素がたくさん詰まっていて面白かった。特に連続技が決まった時は気分爽快だぞ! ちなみに俺はジャック以外使用禁止と副編集長から言われた。なんでだ? **95**

スターブレードα

■ナムコ■STG
■3月31日発売■¥5,800



ゲーセンから移植の3Dシューティング。照準の操作がポイントでハイスコアのセーブもしておける。

若干点数が高めなのは、僕はこういうソフトには弱いからである。ゲームのスタイルとしては元のアーケード版が出てからだいぶたつので、やや古臭くなってきた感がある。あとマニュアルに書いていないのだが、実はマウスを挿すとマウスでプレイできる。このマウスでのプレイは非常に気持ちがいい。 **80**

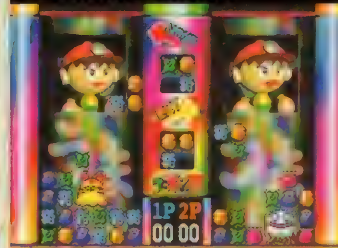
宇宙空間で戦う雰囲気がキッチリと再現されているし、ゲームも熱い。だが物足りなさを感じるのだ。アーケード版ほど連射することができなかったり、弾が奥まで届かない(判定がシビアなのかも)点などがそう思わせるのだろう。操作感がイマイチに感じられた(マウスでも違和感があった)点も大きかった。 **55**

遠くの砲台が壊しにくく、テクスチャーモードも粗い作りで、ファンとしては納得がいかない部分がある。敵の出現パターンを覚えていても、コントローラでの操作に難があるためになかなか照準が合わなかったりするしね。業務用に愛着があるのでアラばかり見えるけど、初めての人は遊んでみてもいいかな。 **50**

基本的には3DSTGで、連射しまくりながら進む単純なゲーム。しかし、これだけ迫力ある綺麗な映像や、臨場感あふれる効果音・音声を聞きながらやるとハマるんだよな。遊ぶとき部屋を真っ暗にすれば、よりハイな気分になれるぞ。できれば100インチプロジェクターでおもいっきり遊びたいゲームだ。 **80**

宇宙生物フロポン君P!

■アスミック■A・PZG
■3月31日発売■¥5,800



3DOから移植の落ちものパズル。COMと対戦する1人用モードと、2人で対戦するモードがある。

正直言って他のよくできた落ちものパズルに比べるといろんな点で不満点が目に付いてしまう。落ちものパズルの基本である攻撃と連鎖にあまり快感があるわけでもないし、なにより売りのはずのビッグフロポン君が苦労のワリにはイマイチ効果がなく、やっていてちっともうれしくない。その辺がすごく疑問。 **35**

自陣に攻撃&防御用ブロックを積む必要があるのだが、それを爆発させるにはさらに同じ色のブロックを消さないといけない。サイズが異なるために、ヘタに他のブロックを崩すとかえってつらくなる局面もある。とにかくフィールドが狭すぎるのだ。ビビッグフロポンも、作る苦労の割に効果がイマイチで悲しい。 **45**

攻撃方法のルールを把握するまでちょっととまどった。わかったとしても、タマゴを正方形に組みそこなって自滅してしまうこともある。また逆転性に乏しく、地道にチマチマと相手側に攻撃していくタイプなので、もうひとつのめりこめなかった。アイデアはいいが、攻撃したときの爽快感がないのが欠点。 **55**

今までの落ちものパズルゲームと比べると攻撃に一撃必殺性が少し乏しい感じがした。対戦だとそれが勝負の長さにかかわって爽快感があまり味わえなかったのが残念だった。だけどキャラのかわいさは最高! 特にイソピンとネコプンの声は1度聞いたらクセになるぞ。女のコにもウケが良さそうだな。 **65**

球転界

■テクノソフト■ETC
■3月31日発売■¥6,950



オリジナルのピンボールゲーム。ストーリーモードも用意されていてランキングなどのセーブも可。

ヴィクトリーゾーン

■SCE■ETC
■3月31日発売■¥5,800



オリジナルのパチンコゲーム。様々な設定が用意されていて、プレイ状況などのセーブもできる。

今月の総評

ナムコの2作品以外は、麻雀、パチンコ、ピンボール、落ちものパズル、アクションパズルという、いわゆる定番系のソフトで占められた。それらのソフトはPSならではの機能を生かした目新しさよりは、長く遊べるように操作系統が練り込まれているかどうかの方が実は大切なので、レビュアーたちもその辺に対してチェックを入れていたようだ。

ナムコの作品では、『鉄拳』の評価の高さがすごい。実際、このソフトの価格と内容を考えると、「ゲームソフトの価格破壊」という言葉こそふさわしい。歴史に残るPSのソフトのひとつだろう。

もう一つの『スターブレードα』に関してはいろいろあった。2度の発売延期とマウスサポートのウラワザ扱い。期待の高さに反して、ゲーム内容もやや不満の残る仕上がりとなったのがレビュアーの点の厳しさに表れている。

岩崎啓真

球転界 65

ボールの動きの嘘臭さは我慢する事にして、ゲームそのもののできはかなりいいと思う。ギミック（面の仕掛けのこと）も面白いし、ただ、余りに画面全体が派手になりすぎていて、ボールを見失うことがあるのはちょっと許してほしいって感じ。これがなければもうちょっといい点をつけられたのだが。

ヴィクトリーゾーン 50

今回もっとも点数を付けにくかった。僕はパチンコに興味がないので、どれだけ緻密に再現されているのかわからないし、元の台を知らないので、面白さすらわからないのだ。ただ、パチンコマニアに聞くと、ずいぶん緻密に再現されているらしく、非常にホンモノに近いと解説してくれたことを付け加えておく。

絶対のお勧め品として『鉄拳』。嫌いな人でも一見の価値があるレベルに到達しているソフトだと思う。『上海』と『ジグソーワールド』は定番的なソフトなので、買って損したと思うことはないだろう。わからないのが『ヴィクトリーゾーン』。パチンコに思い入れのあるファンなら、買っても損したと思わないのかもしれないが、僕はそれほど詳しいわけではないので、なんとも言いかねる。あと個人的には『スターブレードα』は好きだったりする。

ウォルフ中村

球転界 75

ついキャラのかわいらしさに目が行ってしまうが、ピンボールの基本部分はしっかりと押さえられている。ボールスピードを変えられるなど、システム部分にもプレイヤー向けの配慮が感じられる。もちろん、操作性もいい。ゲーム内容はピンボールゆえに単純だが、クリアするには相当の修練を必要とするだろう。

ヴィクトリーゾーン 80

すごい。よくここまでシミュレートしたものだ。ただ、気になった部分も多い。ロード時間が長い、操作性がやや繁雑（ボタン同時押し操作が多い）、取説が不親切、といった部分がそう。これだけ内容がしっかりしているだけに、パチンコ入門書的な意味合いも大きいと思うのだが、この取説では不親切すぎる。

今月は良質な作品が多かったが、その中でも群を抜いていたのが『鉄拳』だ。オリジナルの基本システムに不満点（横転起き上がりができない）はあるのだが、それをここでいっても仕方ないだろう。本体＆ジョイスティックとセットで買っても5万円ちょっとでゲーセンレベルのゲームが楽しめるのだから、すごいとしかいいようがない。『ジグソー』『上海』『ヴィクトリー』といったあたりも、お勧め色にこそしなかったものの、評価は決して低くない。

メタルライターMUKU

球転界 60

球にキャラクター性を持たせたりボーナス面で多少メリハリをつけていて、けっこう楽しめる。でもあまりロストしないような構成になっているために、ダラダラとプレイしてる感じ。「球を落とせない緊張感」が感じられないのは欠点かも。個人的にテクノソフトに求めているのは、こんなゲームじゃない。

ヴィクトリーゾーン 50

開発者のパチンコに対するこだわりが、すごく感じられる。クギや大当たりの確率などの設定は、好きな人には楽しめるんじゃないかな。でも目的のないパチンコはあまりにもむなしいと思う。金がからまないシミュレーターとしてのパチンコには魅力を感じないので、本当に好きな人だけ遊んでください。

『スーチーパイ』は、何といってもミユリちゃんです。リンゴのホッペと「あー、ウサギさんだぁ〜」のセリフに道をはずしてしまいました。でも、『スーチーパイ』は趣味性が強いので、あえてお勧めにはしていません。好きな人だけ買いましょう。『鉄拳』は「技術のナムコ」としての神髄、『ジグソー』は、思わぬ拾いものとして、お勧め色にしました。他に気になったのは、『球転界』の女のコ。カワイイです。でも、気になっただけです。あしからず。

ROBO宮田

球転界 55

ピンボールっていうと、だいたいがアメリカン調の絵が描いてあって重々しい雰囲気なモノが連想されがちじゃない？　だけど、このゲームはちょっと違って明るくてかわいい感じがしすぎているんだよなー。俺にはその明るさが、あわなくてマイナス。欲張ったことを言うと立体モノの仕掛けも欲しかったな。

ヴィクトリーゾーン 65

実際にある台の釘や大当たりの確率を自由に変えられるのは、まるでパチンコ店の店長になった気分でなかなか楽しい。また遊び感覚豊富な視点切り替えや、タイムアタックなど、目新しさも随分と感じた。しかしなんと言ってもBGMの演出がイイ！　聞いているだけでその場に居るような臨場感が味わえた。

前回レビューした24本という数に比べたら今回はソフトの数も少なく、じっくり遊べたのがうれしかったな。今回はどのソフトも俺自身の及第点をクリアしていると思う。その中でもとくに気に入ったのが『鉄拳』！　別にひいきしているわけじゃないが、相変わらずナムコのゲームはいいできだね。対戦が好きなら『ジグソー』もお勧めできるぞ。あと、コレは個人的趣味の問題になるかもしれないけど俺は『スーチーパイ』が超気に入ったなぁ。

100分の1秒に命を懸ける人による夢の祭典

電撃タイムアタック激走グランプリ

今がチャンス！ 自分の実力を全国レベルで試してみよう

前号で読者のみんなのベストタイムを募集したところ、日本最強を自称する強者から怒涛のように応募が殺到した。全国トップレベルのタイムとは？　そして君のランキングは？　この見逃せない集計結果もドーンと発表するから、しっかりチェックしよう。

この好評ぶりに応えて、今回も君の叩き出した最高記録を大募集するぞ。この“激走グランプリ”は、1位を決定するだけでなく、自分の限界に挑戦する興奮をみんなで楽しむコーナーなのだ。だから「こんな記録じゃだめだろう」なんて言わずに、奮って参加してほしい。



◀全国から、熱い思いの込めれた記録が続々と届けられた。

「雷電プロジェクト」セーブ・ガイド　「雷電II」のハイ・スコアはメモリーカードを差した状態でネームエントリーを終えると、自動的にセーブされる。また、一度ゲームオーバーになってから、ゲームをコンティニューしてしまうと、コンティニューする前のスコアはセーブできなくなってしまうので要注意！　ちなみにセーブデータはI／II別、難易度別、1人プレイ／2人同時プレイと、それぞれ別に保存されるのだ。

新たなる挑戦者のおきて

一人で複数の種目にエントリーするのはOKだからね。また、同じ人が同じ種目で再度申告する時は、「～回目の申告です。前の記録は～です」と必ず書き添えること。ウソのタイム申告は絶対にしないように！

鉄拳・ナムコ

キャラ別に対COMのイージーモードでのオールクリアまでのタイムで競う。ただし“ファイト　カウント”を2に、“ラウンドタイム”は無限に設定すること。キャラは最初から選べる8人のどれでもOKだ。

イージーモード



雷電プロジェクト・セイブ開発

IIのノーマルモードで1クレジット（ただし1周以内！）でのスコアを競う。オールクリア時のスペシャルボーナスも含めていい。1P、2Pどちら側でもOKで、スティックの連射も可だけれど2人同時は厳禁。

ノーマルモード



リッジレーサー・ナムコ

タイムトライアル（おもてコース、左右反転は含まない）の3周トータルタイムで競う。AT、MT、ネジコンの使用はいずれも自由。車は#13以外のどれでもOK。

モータートゥーン グランプリ・SCE

“TIME ATTACK”の“TOON ISLAND”2周トータルタイムで競う。使用するキャラはどれでもOKで、ネジコンの使用も自由だ。

勝者へのほうび

「鉄拳」は使用キャラ別に集計して、各キャラごとに8人の勝者を決定。電撃PS4号の発表時点で「鉄拳」は各優勝者、「雷電II」「リッジ」「モータートゥーン」は各上位5名それぞれにテレカを贈るぞ。5号発表時点で「鉄拳」は各キャラでの優勝者8名、「雷電II」は上位5名に好きなソフト1本を贈呈してしまうのだ。

エントリーへの道

記録申請はハガキに住所・電話番号・氏名（ペンネーム）・年齢・参加種目・記録申告（内容は以下参照）を書いて送ってね。ハガキ1枚につき1人1種目の申請のみ有効だ。記録申告には「鉄拳」はタイム／使用キャラ、「雷電II」はスコア／進んだ面／1P側か2P側か、「リッジ」はタイム／使用車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か、「モータートゥーン」はタイム／使用キャラ／ネジコン使用か否か、を明記すること。入賞者には“編集部から連絡した後”記録を保存したメモリーカードを送ってもらう（もちろん後で返却）。ただし「雷電II」は“8面クリアした場合のみ”バックアップに正確に記録を残せないので、“MISSION 1 COMPLETED”表示中にL～Rボタン4つを押しオプション画面を出して、“ADJUST DISPLAY”でスコアが見えるようにして“INFORMATION”を呼び出した画面をビデオに録画しよう。これを送ってもらうことになるからね。電撃PS4号発表分のしめ切りは5月8日（当日消印有効）だぞ。

挑戦の受け付けは…
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「激走グランプリ」係まで

"激走"を究めた強者たち

超人的なタイムを次々に叩き出す全国のレースゲームファン。その中で見事に勝ち残り、入賞を果たした真の強者達をここに発表しよう。表は左から、名前・県名・ベストタイム・使用車種（使用キャラ）・MT使用かAT使用か（リッジのみ）・ネジコン使用か否か、を表している。争いの激しかった2種目で見事に優勝を遂げた両名には直撃インタビューを試みたので、強者の中の強者の横顔も紹介するぞ。

モータートゥーン・グランプリ TIME ATTACK TOON ISLAND

1位 バルカンパンチ 愛知県 1:40.246 ラプター 有

今年高卒の専門学生です。練習には週に30時間くらい費やしました。ラプターはトンネルなどの壁に、ある角度で当たると600Km／h以上に加速するので、これを使ってタイムを縮めました。今回一緒に応募した近所の友達とよく記録争いをしますが、ライバルがいると燃えますね。

2位	GOZIITA	愛知県	1:40.857	ラプター	有
3位	たくずぃ	愛知県	1:41.973	ラプター	有
4位	MARIKO	愛知県	1:42.022	ラプター	有
5位	LUM	愛知県	1:42.484	ラプター	有
6位	MIYOSHI	愛知県	1:43.018	ラプター	有
7位	野田智秀	東京都	1:53.964	ラプター	無
8位	鈴木盛生	東京都	1:56.989	ラプター	無
9位	中山　領	埼玉県	1:57.511	ペンギン	有
10位	千馬　孝	熊本県	1:57.528	ペンギン	有

リッジレーサー TIME TRIAL

1位 ぎゅ? 岡山県 2'35"245 #12 MT 有

20代半ばのサラリーマンです。ゲームは中学時代からFCにハマり、格闘などの人と競うものが好きです。「リッジ」の練習は全盛期は週20時間はかけていたと思います。パソコン通信を通してベストタイムを競い合ってくれる相手の存在がなければ今のタイムはなかったでしょう。

2位	ドリフト中毒男	埼玉県	2'37"907	#12	MT	無
3位	NAO	北海道	2'38"194	#12	MT	無
4位	徳永幹夫	神奈川県	2'38"268	#12	MT	無
5位	西尾光司	愛媛県	2'38"849	#12	MT	無
6位	中山　領	埼玉県	2'38"946	#12	MT	有
7位	M・M	長野県	2'39"831	#12	MT	有
8位	HIGDON	福岡県	2'39"863	#12	MT	無
9位	内田　淳	岡山県	2'43"694	#12	MT	無
10位	タルーリオ	福岡県	2'43"726	#12	MT	無

「コズミックレース」優勝は渋谷君（東京都／2分38秒55）、準優勝は橋本君（東京都）でした。参加者全員抽選のテレカは発送をもって発表に代えさせていただきます。今回も、4号発表分の参加者全員に抽選でテレカ5枚を贈りますので、奮ってご応募下さいね！

ザ・ランキングチェック

キミの腕はどれくらい?

惜しくも入賞を逃した人も、参加してくれて本当にありがとう！　挑戦してくれた全員に感謝を込めて、総ランキングのチェックリストも掲載するぞ。ちなみに「リッジ」は参加者が712名、『モータートゥーン』の参加者は253名だった。さぁ、タイムを送ってくれた君は全国でどのくらいにランクされているかな？　次号でも、おおまかな総順位チェックはできるようにするので、気軽に挑戦してみてね。なお、「鉄拳」は42ページから、「雷電プロジェクト」は108～109ページで記録を狙うコツを紹介しているので、目下修行中の人は参考にしてみよう。（また、記録集計の結果に関する編集部への電話質問には一切お答えできませんのでご了承下さい）

リッジレーサー TIME TRIAL

11位	2'43"766	#12	MT	無
12位	2'44"316	# 6	MT	無
13位	2'44"630	#12	MT	有
14位	2'44"733	#12	MT	有
15位	2'44"785	#12	MT	有
16位	2'44"880	#12	MT	無
17位	2'44"958	#12	MT	無
18位	2'45"350	# 6	MT	無
19位	2'45"415	#12	MT	有
20位	2'45"528	#12	MT	無

30位	2'46"659	250位	2'59"432
40位	2'47"775	300位	3'00"885
50位	2'48"895	350位	3'01"972
70位	2'50"777	400位	3'03"360
90位	2'52"353	450位	3'04"796
120位	2'54"448	500位	3'07"081
150位	2'55"866	550位	3'09"979
200位	2'57"806	600位	3'12"965

モータートゥーン・グランプリ TIME ATTACK TOON ISLAND

11位	1:57.540	ペンギン	有
12位	1:57.663	ペンギン	有
13位	1:57.689	ペンギン	有
14位	1:57.728	ペンギン	有
15位	1:57.744	ペンギン	有
16位	1:57.807	????	?
17位	1:57.828	ペンギン	有
18位	1:57.843	ペンギン	有
19位	1:57.850	ペンギン	有
20位	1:57.867	ペンギン	有

30位	1:58.152	110位	2:00.048
40位	1:58.452	120位	2:00.654
50位	1:58.775	140位	2:03.399
60位	1:59.030	160位	2:03.787
70位	1:59.312	180位	2:04.177
80位	1:59.560	200位	2:04.583
90位	1:59.703	220位	2:04.967
100位	1:59.834	240位	2:05.936



PS移植化計画
PLAY STATION

あのゲームをPSに移植して欲しいいぃぃ！　そんな読者様の声を背に受けて、今日もやりますやられます！　今回は「もしも、『スーロボ大戦』がPSになったら」を勝手に大考察。本当に発売されたらいいのに。

『スーパーロボット大戦』がPSで遊べたらいいのになぁ！



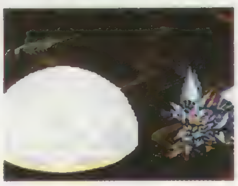
―画面はSFC版です―

大人気アニメ原作を集めるだけ集めて、とんでもないシチュエーションでバリバリ戦わせちゃう人気ＳＬＧシリーズ、『スーパーロボット大戦』。ロボットが低年齢層向けのＳＤ表示であるにも関わらず、マニア層を中心に人気爆発した、ＦＣ、ＳＦＣの人気作品であ〜る。この作品がもし、ＰＳに移植されたら……これまでもムチャなこと（原作、サウンド数他）をしているだけに、とてつもなくスゴイことになるのは当たり前！　読者人気も高いだけに、早期移植を望むのだぁ。お願い！　バンプレストさん！

第１次	第２次	第３次	ＥＸ
91年４月20日発売	91年12月29日発売	93年７月23日発売	94年３月25日発売
定価　¥3,980	定価　¥8,200	定価　¥9,800	定価　¥9,800
ゲームボーイで登場した第１弾。	ＦＣ。シリーズの方向性を決定した。	ＳＦＣ。マルチシナリオが秀逸。	ＳＦＣ。オリジナル要素が強い。
原作数も少なく、コンパクト。シナリオらしいシナリオがないのも特徴。	本格派ＳＬＧとして人気が出始めた。リアル調の顔グラはこの作品から。	マルチシナリオとそのボリュームは一大ブームを引き起こした。	オリジナルの世界と魔装機神というロボットが登場。マルチスタート制。

もしも、PSになった場合のポイント

グラフィック



これまでもスゴかったのが、当然パワーアップ。まるで原作アニメ、いやそれ以上のグラフィックが期待できる。特に爆発や攻撃などの特殊効果、アニメが作りやすくなると思われる（予想）。大迫力の戦闘が可能！

原　作



シリーズ集大成である「第４次」の登場原作数は22種類（オリジナル含まず）ただでさえ多すぎ(笑)。さすがにもう少し絞り込んだ方がストーリーを練り込めるのでは？　いや、逆に30種類でも文句は言わないけど。

サウンド



CDになるとたんに出てくるセリフ生音の問題。声優さんに全セリフをしゃべらすなんてことになったら……考えただけで鼻血が出そう。多分、必殺技名だけとかになるハズ（CD何枚か組なら定かでない）。

で…実際のところは？

実際はどうなんでしょうか？　バンプレストさぁん！　「とりあえず、ノーコメントってことで」……だそうです。まあ、秋にＰＳ第１弾ソフト『土器王紀』がひかえてるしなぁ。真実を教えてくれぇぇ！

第４次スーパーロボット大戦

95年３月17日発売　定価¥12,800　ＳＦＣの能力をフルに使ったグラフィックや、音楽が超評判。自分で主人公を作成できたりする新システムも導入。

これまでに登場したすべての原作が登場の本作。スーパーロボが何十体も出揃うだけでスゴイのに、自分で作成した主人公の専用ロボもあるという、すさまじさ。シナリオもシリーズ最大級なノリで非常に濃い（笑）。

▼シナリオがね、いいんですよ。お見事としかいいようがない〜。

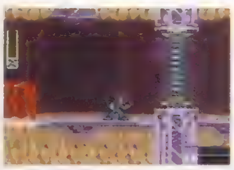


順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	6324
2	4	バーチャファイターシリーズ	5776
3	5	ドラゴンクエストシリーズ	4219
4	8	スーパーロボット大戦シリーズ	4003
5	2	ストリートファイターシリーズ	3888
6	3	サムライスピリッツシリーズ	3562
7	―	ヴァンパイアハンター	2922
8	―	エースドライバー	2547
9	15	同級生シリーズ	2134
10	―	ツインビーヤッホー～	2003
11	11	天外魔境シリーズ	1888
12	7	ぷよぷよ	1295
13	16	女神転生シリーズ	1121
14	12	三國志シリーズ	986
15	9	ラングリッサーシリーズ	882
16	13	パワードールシリーズ	731
17	20	ヴァリアブル・ジオ	692
18	―	餓狼伝説シリーズ	605
19	―	デイトナＵＳＡ	547
20	17	スーパーリアル麻雀シリーズ	484

超期待！カプコンPSに12タイトル



▶イヤってほど遊んだ『ストII』。ＰＳならではのお楽しみもある？



▶『ロックマン』だって移植されるかもしれない。

ニュースページなどでバンバン報じられている通り、カプコンが本年度中にＰＳに12タイトルもの作品を発売するそうだ。当然アーケードからの移植がメインになるだろうけど、人気の高いモノならＳＦＣからの移植もあり得る。まあ、名作を多く抱えるメーカーだけにどのソフトが移植されても期待大。すでに夏発売が決定している『ヴァンパイア』を始め、まさに目が離せない？

アーケードからの手紙

ナムコの「鉄拳」と同じように、コナミがＰＳ用の基板を開発したらしい。だからといったワケじゃないだろうが、『ツインビー』シリーズの最新作『ツインビーヤッホー』は完全に移植を前提にした作品に仕上がっている（予想）。まず、縦スクロールＳＴＧなのに横画面ってのがスッゲー怪しい。生音バリバリで声優さんがしゃべりまくりってのもCDを見込んで？



▲縦ＳＴＧなのに横画面。どう見ても不自然な（笑）『ツインビーヤッホー』。プレイ中、人気声優がバリバリしゃべりまくるのがスゴイ。まるで『ぱずるだま』のＳＴＧ版って感じ。

大激論！移植はどうあるべきか（笑）

「絶対に参入しないメーカーはハズした方がいいのでは？　スクウェア、エニックスはともかく、セガは……（笑）ムチャでしょう」神奈川県　にっせんたかしさん：まあ、確かにそうなんですけどね。ＰＳでプレイしてみたいっていう希望が読者様にある以上、載せざるを得ないでしょう。「ＰＳなら『バーチャファイター』の完全移植も可能なはずだ！　頼む、セガ。子会社でも作って、チャレンジしてみないか？」北海道　楢谷敦さん：なんていうものスゴイ意見まであることだし。まあ、とりあえず、電撃では左の表の中で移植可能性の高そうなモノをピックアップして取り上げて行くから期待していてほしい。もう少しハガキがたまってきたら、メーカーさんに直訴しに行きたいと思ってる。リクエストハガキ待ってるよ！

ねらいめはこいつだ！『女神転生』シリーズ

今号のねらいめは「女神転生」シリーズ。発売元のアトラスは「豪血寺２（仮）」でお馴染みだと思うけど、ＰＳに参入済み。これならいつ新作発表があってもおかしくない状態なのだ。ＰＳのＲＰＧ系ゲームを見ればわかるように、３ＤＲＰＧは比較的創りやすそうな気もする……ここはいっぱつ、「女神転生」を移植してほしい！　オマケして「魔神転生」でもいいや（何がオマケ？）。



◀最新作、『旧約女神転生』。ＦＣ、３ＤＲＰＧのＳＦＣ移植作。



◀『魔神転生』シリーズも可。サウンド、グラフィックを強化して。

▼愛知県　ＲＹＵさん：求む！　やっぱりキャラしゃべりまくりは熱い！





▲茨城県　清瀬　圭さん：５人乗りのコンバトラー。ゲーム中も強いんだよなぁ。



▶新潟県　なたねからすさん：「メルクリウスプリティ」は妖精を育てるパソコンゲーム。これも期待！

毎回力の入ったイラストが送られてきてうれしいよぉ。今後もお願いしたいのことね。誌面の華だからさ。頼んだ！

ハガキを下さいませ！ えぇそうですとも

このコーナーは読者様の移植希望ハガキを元に集計されてるっス。だからハガキをくれっス。ちっぽけなことかもしれないが、こういう細かい運動も、実ればなんとかなるハズなのだ！　その日を信じて、みんなで団結しよう！　おぉ！　なんか変……？

〒101 東京都千代田区
神田駿河台1-8
YWCA会館 5F
DPS「移植化」係

Color Illust Very Good

色絵VeryGood

カラーイラストベリーグッド

〒101
東京都千代田区
神田駿河台1-8
YWCA会館 5F
DPS
「カラーイラスト」係

麗しいカラーイラストをありがとう！ 涙が出てくるよ。まったく！ 今回もフルパワー！ 盛り上がってまいりましょぉおぉ。イカスベ？ マイスィートダディ！





▲広島県 幸村さん：友だちにPS買わせた？ 良いことです。いくぜ、1億台！



◀愛知県 山内みりゃさん：くす。いいよね。豚にされるのわ。ね？ くすくす。

▼広島県 高橋理恵さん：そうだよね。かわいい女の子はいいよね。頼むソニー。な？ な？

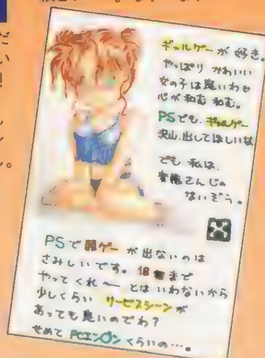
▼山口県 一寸さん：やっぱRPGがもっと発売されて欲しい！ 期待してましょ。



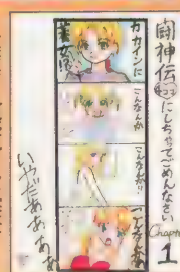
▶京都府 龍王院弘SPさん：常連の鏡。今回もいったい何枚送ってくれたんだか。ありがとね。



◀北海道 たさん：ネコさんですか。実は担当もモリガンよりこっちの方が…ネコだし。



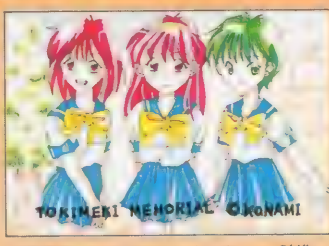
▶千葉県 風見優也さん：実はオカマだったりとか。カインファンの悩みはつきない。教えてタカラ！



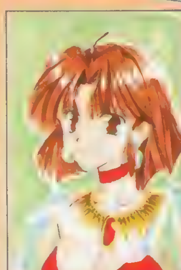
▶福岡県 弟切さん：デキいいです。「行くのだぁ」ってのが口ぐせになってしまいました。変態モード！







▲新潟県 りるひなさん：くっそぉ……詩織がね、詩織がね、詩織がね……次号につづく。



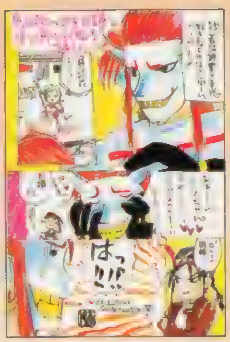


◀神奈川県 近江せにょさん：兄弟愛。でもゲームじゃ容赦なし。

▼東京都 ぐみさん：イカスぅ、なキング。なんかヌイグルミっぽくてかわいいかも。

▲愛知県 中重仁里さん。ファンの多い片桐さん。編集部にも重度のカタギリストが……。

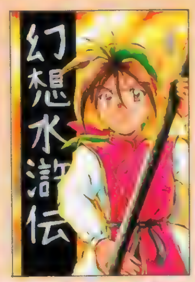
▶沖縄県 Ke太郎さん：ヨシミツ、イヤすぎる……ふだんもお面したまま？



▶神奈川県 柴田絵里さん：彼女もすでに常連。たくさんありがと。

▼京都府 国士無双さん：ナイスな伊集院くん、さん。キレイ。



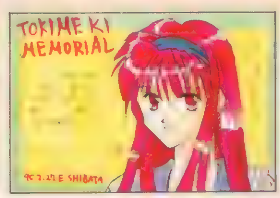


▲鳥取県 さらめんミハルさん：これまた期待したいタイトルのひとつ。



▶大阪府 加藤時雨さん：流れるような構えのショウ。まさにエトランゼ（意味不明）。





◀神奈川県 柴田絵里さん：そんな時は予約だ！ 予約するのだ！ 多い日も安心（下品）。

みんなそぉんなにイラストが書きたかったのかぁ。わかった。何も言わずにおじさんに身をゆだねて、ひっひっ、痛くないからねぇ…って男のオレはどないせぇつうんじゃぁ！ という声が聞こえてきたので今日はこれまで。

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。よろしいですか？

①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗りは色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメだよん。

②：掲載されるとポイントが加算：ルールは124 ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！

③：たくさんくれば増ページ：ハガキがくるほどページが増えるかも？ 電撃PSをカラーイラスト本にしよう（笑）。

信じられるか!? ユニバーサル・パチスロ名機の数々を、ポリゴン3Dで完全再現!!
リアルな質感、ナマの感触、驚愕のデータによる完全必勝攻略法の徹底伝授。バーチャは現実を超越した!!

UNIVERSAL VIRTUA PACHI-SLOT

ユニバーサル・バーチャパチスロ ～必勝攻略法～

警告!!このディスクには、パチスロ店がまるごと一軒入っています!!



6月発売!!

【¥6,800(税抜)】

【フリッパー3、イヴX、ソレックス、クラブトロピカーナ、オリエンタルII、コンチネンタルII、etc】

■パチスロ業界におけるユニバーサルの地位には不動のものがあります。フリッパー、コンチネンタル、クラブトロピカーナ、ソレックス、オリエンタル、イヴX等発表機種は必ず大ヒット。この魅力ある各種台を、超越したマシンスペック、表現力を持つプレイステーションで、パチスロ台の質感、感触までを忠実に再現。驚威のデータが完全必勝攻略法を伝授致します。



(※画面写真は、開発中のものです。)

【店内マップ】

■店内マップは3Dポリゴンによって構成、従来のパチスロゲームでは考えられなかったリアルな操作感覚を実現します。



【パチスロ台】

■パチスロ台はユニバーサル販売(株)との提携により実機を忠実に再現。店内を歩き回り気に入ったパチスロ台を見つけたら、実際に椅子に座るような感覚で、パチスロ台を選びます。パチスロ台は、近付いてリールをアップで見ながらプレイしたり、遠くから離れて美しいビジュアルを眺めながらのプレイ、また角度を変えて下から見たりなど思いのままです。



【ゲームに登場する台】

- ■コンチネンタルII(ユニバーサル)
- ■クラブトロピカーナ(メーシー)
- ■ソレックス(ユニバーサル)
- ■オリエンタルII(ユニバーサル)
- ■イヴX(メーシー)
- ■フリッパー3(ユニバーサル)
- ■オリジナルデザイン・パチスロ台

【2P対戦】

■プレイステーションならではの機能として、隣合ったパチスロ2台の同時プレイで、時間内に何枚のメダルを稼げるかを競う対戦プレイも実現します。

【必勝攻略法】

■各パチスロ台ごとの、特徴ある攻略法を伝授し、リーチ目の完全オープンモード、コイン獲得枚数のグラフ、リール速度の設定等、実機の必勝攻略モードを搭載。

株式会社 マップジャパン
〒105 東京都港区芝大門1-3-8 日本テープ第2ビル7F
お問合せ:TEL.03-3433-7092
map japan



DC 電撃コミックス

MS戦記

機動戦士ガンダム0079外伝

作画／近藤和久　原作／高橋昌也

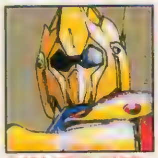
4月27日発売　定価560円

初代「ガンダム」を別の視点から描き出し、"ガンダム外伝物"の元祖にして最高傑作との呼び声の高い名作を完全リバイバル。おなじみ近藤和久が贈るガンダムファン必見の1冊がここに登場！

絶賛発売中!!

まだまだあるぞ！ガンダムコミックスシリーズ

DC 電撃コミックス

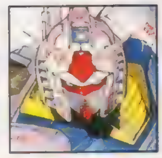


機動戦士Zガンダム　全3巻

作画／近藤和久　原作／富野由悠季　定価各560円

TVシリーズ「機動戦士Zガンダム」をより深い視点からコミック化。ガンダムコミックの第一人者近藤和久の手により、「Zガンダム」の世界が今甦る。

機動戦士ガンダム0079 VOL.❶❷



作画／近藤和久　原作／矢立 肇・富野由悠季　定価各560円

ガンダムシリーズの原点である、TVアニメ「機動戦士ガンダム」を忠実にコミック化。すべてのガンダムの歴史は、ここから始まった……。

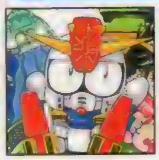


いけ！いけ！ぼくらのVガンダム!!

ことぶきつかさ　定価560円

「機動戦士ガンダム0083」や「Vガンダム」をベースとした、アナーキーなパロディやシリアスなサイドストーリーを満載。新鋭ことぶきつかさ初の単行本登場！

MX メディアコミックス

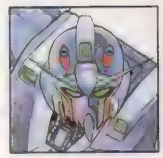


ダブルゼータくんここにあり　風雲編

こいでたく　定価980円

こいでたくが描くガンダムシリーズのSDコミック決定版。「SD村」を舞台にした、ダブルゼータ君の愛と感動の超ドタバタコミックなのだ!?

機動戦士ガンダム SAGAシリーズ　Gの影忍<完璧版>



こやま基夫　定価980円

「ビームサーベル白刃取り」や「ミノフスキー隠れの術」などを使いこなす、影の忍者モビルスーツの活躍を描く異色ガンダムコミック!!

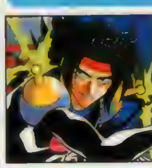


機動戦士ガンダム SAGAシリーズ　ムーンクライシス

松浦まさふみ　定価980円

U.C.0099。ネオジオン、ヌーベルエウーゴ共同軍による月面ジャックが勃発！　本格派ガンダム・SAGAコミックを、松浦まさふみが描いた話題作。

D Dセレクション



機動武闘伝Gガンダム　ガンダムファイトハンドブック

スタジオハード編　定価780円

TVアニメシリーズ「機動武闘伝Gガンダム」のすべてを完全網羅！　各国のモビルファイターやパイロットデータも収録した究極のGガンダムハンドブック。

EB 電撃エンターテイメントバイブル

機動戦士ガンダム大図鑑❶❷

伸童舎編　定価各880円

TVアニメ「機動戦士Vガンダム」の完全資料集。ストーリーはもちろんのこと、登場するメカなどの設定を収録したガンダムファン必携の大図鑑シリーズ。

電撃文庫

東京SHADOW

①赤い稲妻



期待のプレイステーションソフト
『東京SHADOW』
(12月発売予定 発売元タイトー)の原作!

199X年、7月、渋谷の街に赤い稲妻が走った。
目撃者たちに、悪夢のような現実が襲いかかる。
ファンタジック・ホラーの大傑作!
「電撃王」にてノンフィクションレポート
「東京SHADOW」連載中!

西谷 史　イラスト/若菜等+Ki　定価 各520円

②黒い蝶



最新刊好評発売中!!

ヴァルツァーの紋章〈下〉

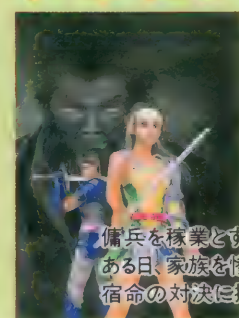


新木 伸
イラスト/佐嶋真実
定価 500円

ヴァルツァーの紋章〈上〉 定価 520円

少年ラグの隠された宿命とは!?
衝撃のバイオレンス・ファンタジー。
待望の完結編、ついに登場!

アウロスの傭兵



少女レトの戦い
榊 涼介
イラスト/高橋 明
定価 580円

傭兵を稼業とする少女レト。
ある日、家族を惨殺した仇に出会い…。
宿命の対決に挑むレトの運命は!?

星の果てまでブッ飛ばす!



碧星タケル
イラスト/藤田和日郎
定価 560円

最強無敵の闘う小学生・竹蔵。
ふとしたことから"けんか祭り"のことを知り…。
藤田和日郎の大迫力イラスト満載だっ!!

単行本

天使がくれた休日

横山智佐
写真/伊東ひさし
B6判144頁
(カラー口絵40頁)
定価 1,800円
好評発売中!



飾らない心をストレートに語る、智佐のオーストラリア留学体験記。初公開の撮り下ろし写真も満載!

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5207(メディアワークス書籍編集部)

電撃PlayStation 月刊化決定記念

BIG PRESENT

待ちに待った電撃プレイステーションの月刊化を記念して、プレゼントはいつもよりちょっと豪華だよ。

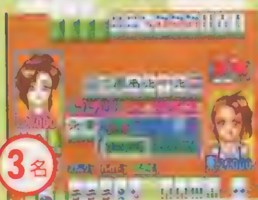


イラスト／あいざわひろし

SOFT プレイステーション用ソフト10タイトル計30名

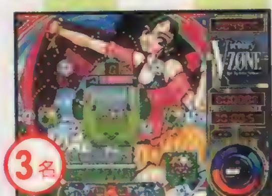

3名
1 鉄拳 提供／ナムコ


3名
2 スターブレードα 提供／ナムコ


3名
3 アイドル雀士スーチーパイLimited

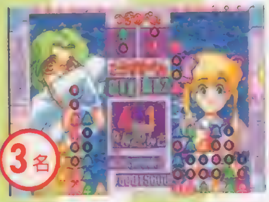

3名
4 上海 万里の長城 提供／SCE


3名
5 ジャンピングフラッシュ 提供／SCE


3名
6 ヴィクトリーゾーン


3名
7 リッジレーサー


3名
8 闘神伝


3名
9 ツインビー対戦ぱずるだま


3名
10 雷電プロジェクト

GOODS オリジナルアイテム計18名

11 メタルジャケットポスター 提供／ポニーキャニオン
10名





3名
12 クライム・クラッカーズ アートブック 提供／SCE



5名
13 鉄拳 テレカ 提供／ナムコ

HARD 周辺機器5種計25名


5名
14 ネジコン


5名
15 ファイティングスティックPS


5名
16 ファイタースティック'95



5名
17 メモリーカード


5名
18 マウスセット

欲しいプレゼントが決まったら、130ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多い場合は抽選になります。当選者は第5号（6月22日発売）で発表します。

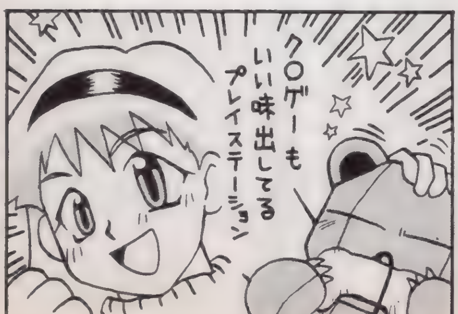
1995 SPRING
電撃
HOW TO WIN

Play Question

ソフトのことならまかしとけ！　って強気なことを言っても、あまり役に立たないこともあるかもしれません。でも、側に置いてね、お願い。使ってぇぇ……って実際、本に言われたら怖いよね。じゃ、また。

発売済ソフトリスト・・・・・・・・・・・・・・・レビュー合計点付き

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	Deeper合計点	コメント
12月3日	A.IV.EVOLUTION	アートディンク	¥7,800	SLG	320	自由度の高い都市育成SLG。自由度が高すぎて最初に何をすれば/
12月3日	A.IV.発売記念限定セット	アートディンク	¥10,800	SLG	―――	/いいかわかりにくい。PSならではの電車視点モードは○。
12月3日	クライム・クラッカーズ	SCE	¥5,800	RPG	310	3Dアクションとしてのデキは良い。エンディングは秀逸。
12月3日	極上パロディウスだ！ DELUXEPACK	コナミ	¥5,800	STG	310	1本で「極パロ」と「パロ」が楽しめるお買い得品。
12月3日	TAMA	TWI	¥5,800	ETC	190	ポリゴン機能を生かしたのだが……今一歩システムのツメが甘い。
12月3日	熱血親子	テクノソフト	¥6,950	ACT	170	いまさらなにもPSでという印象を受けない人にはおすすめ。
12月3日	麻雀悟空天竺	シャノアール	¥5,800	TBL	270	とりあえず、PSで普通の麻雀がやりたいならこのソフト。
12月3日	麻雀ステーションMAZIN 麻神	サンソフト	¥6,000	TBL	260	見た目のハデさならこちら。ポリゴンならではの演出が笑える。
12月3日	リッジレーサー	ナムコ	¥5,800	RCG	375	現時点で家庭用RCGの最高峰。コントローラによる操作感も良好。
12月9日	喜国雅彦印笑う婦警さんパチスロハンター	フォーラム	¥6,800	ETC	205	パチスロ部分は良いのだが……喜国ファンなら。
12月9日	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	¥5,800	PZG	355	肉声バリバリでのイカス半分ギャルゲーパズル。読み込みが遅い。
12月16日	KING'SFIELD	フロム・ソフトウェア	¥6,300	RPG	280	酔いの感覚が味わえる本格派3DアクションRPG。
12月16日	モータートゥーン・グランプリ	SCE	¥5,400	RCG	255	『リッジ』の下に見られがちだが、絵もキレイでなかなか楽しい。
12月22日	柿木将棋	アスキー	¥7,800	TBL	300	思考の速さが○。難易度もなかなかなのでやりごたえあり。
12月22日	GEOMCUBE	テクノスジャパン	¥5,800	PZG	240	3Dにした『テト○ス』。対戦は熱いが、いまさらという感も…。
12月22日	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	¥5,800	SPG	305	細かい点はSFC版に及ばないが、雰囲気は○。野球好きは買い。
12月22日	ツインゴッデス	ポリグラム	¥7,800	対戦ACT	240	実写とアニメの混合格闘。COM戦のバランスがいまいち。
12月22日	宝魔ハンターライムSpecialCollectionVol.1	アスミック	¥5,800	ETC	185	旧時代のデジコミ。アニメや静止画のクオリティが今一歩。
1月1日	ハイパーソリッド闘神伝	タカラ	¥5,800	対戦ACT	345	なぜ、この時期に出せるのか?といわれたPS3D格闘の金字塔。
1月20日	コズミックレース~for the locked up planet	ネオレックス	¥6,800	RCG	150	操作系が複雑で、スピード感もいまいち。慣れればいいらしいが…。
1月27日	キリーク・ザ・ブラッド	SME	¥5,800	STG・ADV	270	デモのすばらしさは特筆モノ。しかしゲームバランスは、トホホ。
1月27日	サイバースレッド	ナムコ	¥5,800	STG	280	『リッジ』に比べると移植度は低い。PS版用のデモが超キレイ。
1月27日	SPACEGRIFFONVF－9	パンサーソフトウェア	¥4,800	RPG	295	RPGとしてのデキは本作が最も高いと評判。最終敵はメチャ強。
1月27日	MYST	ソフトバンク	¥7,800	AVG	220	わけのわからない謎が自慢のモロ海外AVG。好きな人は好き。
1月27日	雷電プロジェクト	セイブ開発	¥6,800	STG	350	ほとんど完璧な縦STGの移植。これ目当てのPS購入者は多い。
2月3日	ジグソーワールド	日本一ソフトウェア	¥5,800	PZG	250	良い。少なくとも暇つぶしには最高。対戦も熱いぞ！
3月24日	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	¥7,800	TBL	320	脱がない脱衣麻雀。PS版ならではのお楽しみが多い。
3月24日	上海万里の長城	SCE	¥4,800	PZG	320	上海。PSで上海がしたいなら間違いなく買い。
3月31日	宇宙生物フロポン君P！	アスミック	¥5,800	A・PZG	200	サブゲーム、オヤジハンターがないのはイタイ。可愛い落ちモノ。
3月31日	鉄拳	ナムコ	¥5,800	対戦ACT	380	ここまできた本格3D格闘。ボタン連打でも○なのはちょっと……。
3月31日	球転界	テクノソフト	¥6,950	ETC	255	RPGなピンボール。もう少しイベント要素があってもよかった?
3月31日	スターブレードα	ナムコ	¥5,800	STG	265	遅れに遅れた3DSTG。フルポリゴンでやってほしかった。
3月31日	VICTORYZONE	SCE	¥5,800	ETC	245	パチンコを舐めるように研究できる。実機のデータが豊富。



PS・今月までのソフト分析

さて上の表でわかる通り、12月のソフトラッシュ以来、けっこうソフトリリースに間があいたのがわかります（それでも他の次世代マシンに比べればメチャクチャ多いのですが）。『鉄拳』の来るのを待ち望んでいた人も多いんじゃないでしょうか？　いや、本音を言えば「スーチーパイ」だったりして（笑）。

レビュー合計点の高いソフトは、たいていの人がPSと同時購入してるようなモノばかり。そろそろ中堅どころを買いたいなぁなんて人は、300点近辺の中堅どころを押さえてみるのもいいかもしれませんね。好みに合わせれば、200点でも掘り出しモノがあるかもしれません。

★今号のプレイクエスチョンラインナップ★
スターブレードα、リッジレーサー、ＭＹＳＴ、キリーク・ザ・ブラッド、雷電プロジェクト、極上パロディウスだ！、サイバースレッド、ジグソーワールド、コントローラ比較。

上記のうち、ＭＹＳＴとキリークはネタバレの可能性が大きいです。これからやろうと楽しみにしている人は、先に読んでしまわない方がいいかもしれません。注意してね。

スターブレードα

●ジャンル/STG●メーカー/ナムコ
●発売日/発売中●価格/¥5,800
●対応周辺機器/マウス使用可●多人数プレイ/不可

ここで悩むPS わかんないぞチェック

このソフトはシューティングの避ける要素を排除している。撃たれたらダメージ必至なのだ。逆に言えば、破壊のみに集中できるのだが……。照準をピタッと合わせて敵の撃破に徹することこそ、STGゲーマーの王道と信じる人はこの攻略を参考に、照準マスターを目指そう(笑)。(JOH)

大宇宙での壮大なバトルにいかにして撃ち勝つか

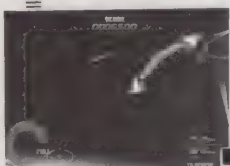
連邦政府から宇宙連邦軍に緊急要請！　驚くべき軍事力を持った帝国軍が連邦政府に無条件降伏を迫ってきたという。この緊急事態を打破できるのは、宇宙連邦軍の中でも最新鋭戦闘機ジオソードのほかには考えられない。さぁ、キミの操縦するジオソードは、宇宙に再び平和をとりもどせるだろうか？　不可能とも思える任務を成し遂げるために、今回は敵攻撃の流れを中心に徹底攻略をしちゃうぞ。

ＰＳ版『スターブレードα』にはアーケードそのままモードと、画面がよりグレードアップしたテクスチャーモードが用意されている。綺麗だから、ついついテクスチャーモードをプレイしたくなってしまうけれども、このモードはアーケードモードよりも敵の攻撃が数段激しく設定されている。最初はアーケードモードで腕を磨いて、慣れてきてからテクスチャーモードでのプレイにいどんでみよう。

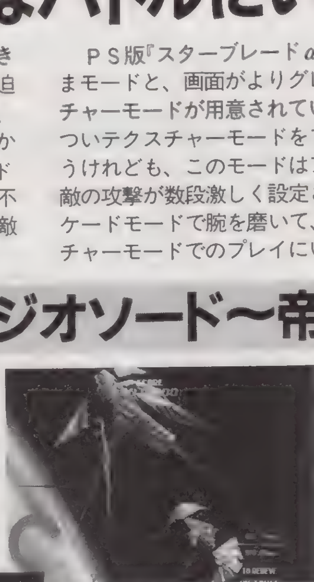

◀美しい宇宙をバックに、激しいバトルが今始まる。

STAGE1 行けジオソード～帝国軍の野望を砕け

ここは敵の攻撃もあまり激しくないので、照準の動きに慣れる練習と思ってプレイしよう。特に照準の判定はアーケードより小さくなっているので、この辺りの感覚も覚えておくといいぞ。敵のコマンダーはここでは破壊できないけれど、攻撃すると点数が入るので、ハイ・スコアを目指す人は狙っていこう。



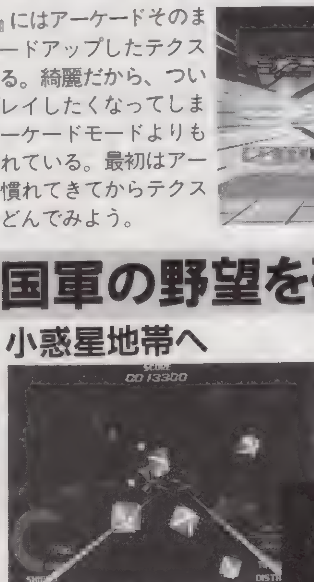

◀敵機は体当たりされる前に打ち落とせ。


▲コマンダーは最終決戦の時にしか倒すことはできない。それまでにも何回か対面するけれど、安全にクリアしたいなら無視しよう。

◀レーザーを撃たれたらダメージ必至。自分が撃たれる前に撃つ、これがこのゲームで生き残るための鉄則だ。

小惑星地帯へ

小惑星地帯ではトゲトゲ型のレーザー、スターレーザーが初めて登場する。これは破壊することが可能なので、覚えておくように。


▲このキャラはドンドン破壊しないと接触してしまう。当たると痛いぞ。


▶小惑星の中にはロックアイが混じっている。先手をとって順次破壊しよう。

小惑星地帯を越えると敵戦艦が出迎えてくれる。そろそろ、どの敵を優先して倒すのかを考えないといけなくなるので、自分なりのパターンを作っていこう。ポイントは、どこを狙うのかが有効か見極めることと、手強い敵の出現前のシーンを覚えることの２点だ。これからいろいろとポイント紹介していくので、しっかりチェックしよう。


◀このシーンを覚えておこう。この後に厄介な敵が出現する。

このシーンの後


▲レーザーを連発してくる敵は速攻で倒すしかない。画面中央左下、中央右下、中央左下、の順に３機出てくるので覚えておこう。

ココを狙え




▲艦橋を破壊すると、その戦艦上の砲台を一掃できるのだ。
◀砲台が残ってしまった場合は一つ一つ速攻で破壊していこう。

いよいよ戦闘も本格的になってきたぞ。この地点のように、地形タイプと飛行タイプが同時出現する場合、基本的に地形タイプを優先していくこと。その方が受けるダメージが少ない場合が多い。


▲とにかく砲台からのレーザーが痛い。出現して上下左右に大きく振れるので狙いにくいけれども、一つ一つ叩くしかないのだ。


▶合間をぬって敵機も登場する。基本的に砲台優先だけれども、砲台を狙い切れない人なら敵機潰しに徹してもいい

宇宙プラント地帯

ポイントQ&A

Q：「スターブレードα」って普通の３Ｄシューティングとはシステムが違うと聞きました。どんな点で変わっているのか教えて下さい。

Ａ：一般に３Ｄシューティングというのは、３Ｄ空間で飛行する中、自機を動かして〝避けるのが基本〟のゲームだよね。でも「スタブレα」は決められたコースを飛行する中、操作が攻撃（照準）のみの〝敵を狙うのが基本〟のゲームなのだ。避ける要素がないので、先手を撃つパターン作りが攻略で一番大切になるのも特徴かな。

STAGE 2 レッドアイへ上陸〜パワーストーンを目指せ

レッドアイに上陸した直後は飛行キャラが多く、的確な照準の操作が要求される。このゲームは基本的にテクスチャーモードの方が綺麗な分だけ画面が少し見づらく、敵を見落としやすい。この地点は特にそんなミスをしやすい場所なので、注意してプレイしよう。



▲このゲームでは敵の先の動きを覚えて、速攻で倒す、これしかない。例えば、この建造物が見えた後に左からボムキャリアが登場する。これらをシッカリと頭に入れておくと、ゲームを楽にプレイできるのだ。



◀複合攻撃中には何を先に倒すべきかの正しい判断が大切。この場合は画面下の方のボムキャリアを優先して破壊するようにした方が受けるダメージは少ない。

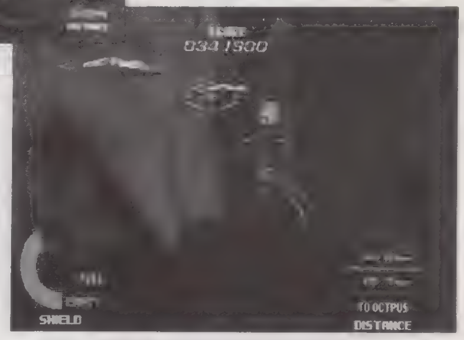
▼地形の隙間からいきなり敵機が来襲する。体当たりを狙ってくるのでジオソードに到る前に撃ち落としてしまおう。耐久力はないので、照準さえ合えば、もうこっちのものだ



◀ボムキャリアの放つ弾は当たるとダメージが大きい。ここでは左に照準を構えておいて、順次出てくる敵を破壊するしかないのだ。さぁ、ここがキミの腕の見せどころだぞ。

ボムキャリアに注意

パワーストーンを目指して地表を進んでいくと、複合攻撃がいっそう激しくなる。この付近はボムキャリアが唯一出現する場所なのだけれど、受けるダメージが大きいのでムリして取らないように。



渓谷地帯をすり抜けろ



◀この辺りには敵の砲台がワンサカと配置されている。スターレーザーは破壊できるけれども、できれば砲台を先に叩いてしまおう。

渓谷地帯では、これでもかこれでもかって感じに砲台が出現する。スターレーザーを放たれる前に破壊するのがベストなのはここでも同じだ。敵機の体当たりも食らわないように注意しつつ、順に砲台を料理しよう。

衝突前に撃て

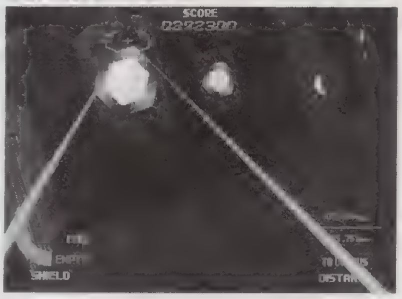
▶渓谷地帯に入る前を思い起こさせる複合攻撃。どの敵から先に倒すかは、もう自分の頭の中で組立てができているよね。さぁ、実行あるのみ！



▶建造物が見えるころから、再び砲台が自機をつけ狙ってくる。



▼砲台に気をとられていると、敵機の体当たりの餌食となってしまう。ここでは画面左方から敵機が登場するので、覚えておこう。



▶ここでポイントになるのはやっぱり砲台。敵機よりも砲台を優先して戦おう。



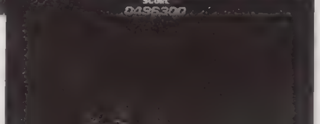
渓谷地帯を抜けてからが、このステージの本当の勝負どころと言ってもいいだろう。生死を分けるポイントになりそうな場所を写真で紹介しているので、各自チェックして戦いに臨もう。ここまで来ると、アドバイスではなく、実戦で覚えたパターンに頼るしか手段は残されていないのだ。

接触するヤツを覚えろ



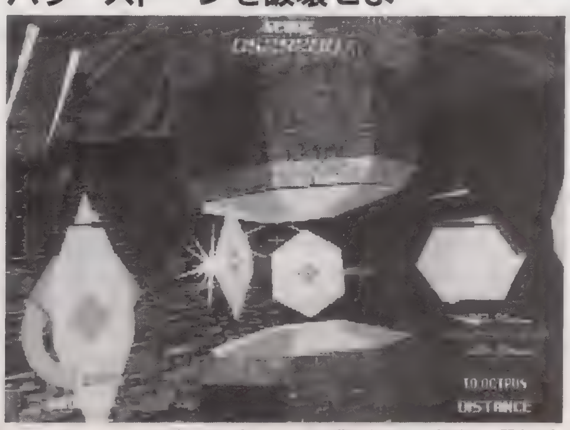
パワーストーン目前で、X字型の敵に出会うけれど、コイツは接触するものとしないものが決まっている。接触しないヤツは無視しておいても問題ないので、自機に脅威となるものだけを確実に破壊しておくのが利口だ。

▲写真では分かりづらいと思うけれども、ここではX字型の敵が出現。自機に接触するのは下と右のヤツなので、この2体は確実に破壊しよう。



▶次に登場するX字型の敵は上の方は無視してもいい。接触するのは下の方だけれど、左端のヤツは見落としやすいので注意。

パワーストーンを破壊せよ



▲このパワーストーンを破壊すればレッドアイを葬りさることができる。弱点は中央部分なので、一気に攻めたい時はここに攻撃を集中しよう。点数を稼ぎたい強者は、周辺のダイヤを破壊してから、ゆっくりと弱点を料理してもOKだぞ。

破壊可能なシャッターに閉ざされた通路を通り抜けると、いよいよパワーストーンとご対面だ。ヤツは自機を返り打ちにしようと、周囲のダイヤを使ってスターレーザーを放ってくるぞ。ここでよく観察すると、ダイヤの回転方向が左→右となっているのが分かる。当然ながら、スターレーザーも左から砲撃されるので、照準は画面左側を中心に攻撃していた方が受けるダメージは少なくてすむのだ。

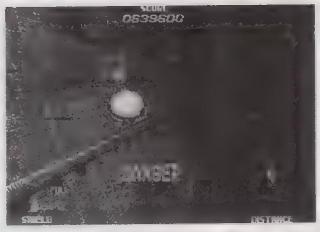
ポイントQ&A

Q：コントローラではイマイチ照準の操作がしにくいように思います。さりとて、マウス対応とはいっても、マウスはシューティングの操作に不向きですよね？

A：とんでもない、マウスでの操作性はバツグンなので、むしろマウスで遊んでこそPS版「スタブレ α」の魅力が十分に楽しめると言ってもいい。ちなみに、ホリのスティックの連射はソフト側の連射より早い。1P側にホリのスティック（攻撃連射用）、2P側にマウス（操作用）を使えば、2つを併用して超楽にプレイ可能だ。

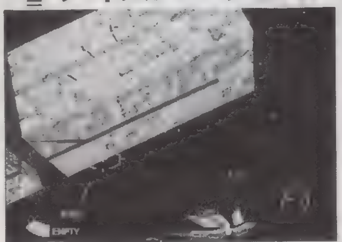
STAGE 3 巨大戦艦アイスバーグを撃破せよ

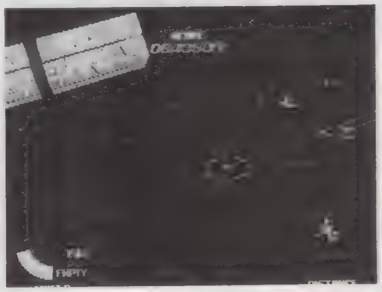
ここまで来ると、ザコの攻撃がステージ2などに比べて、ずっと楽になっているのが分かる。複合攻撃があまりないので、出現する敵を順次撃破して、つまらないところでダメージを食わないようにしよう。この付近は全体に見せかけの攻撃が多い。ジオソードにとどかない攻撃に気をとられても意味はないので、注意していこう。



▶グルリと旋回しながらアイスバーグに突入するジオソード。

アイスバーグ登場！



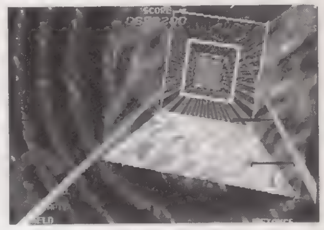


◀アイスバーグがジオソードの前に現れる。これの破壊が次なる任務だ。

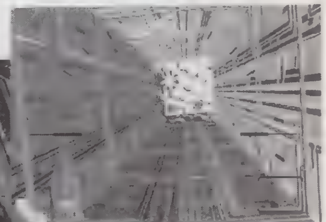
▲ここでは敵の攻撃が比較的おとなしいので、あまり神経をすり減らさずにすむ。

通路内は楽勝

パワーストーンの直前の時もそうだったけれども、通路内は比較的楽に進める場所といえる。進路自体が目まぐるしく動くので、照準の位置を惑わされがちだけれど、基本的に画面中央あたりを狙うようにしていればいいぞ。さぁ、アイスバーグの心臓部を倒したら、コマンダーとの一騎打ちが待つのみだ。キミの手で帝国軍の野望を打ち砕いてくれよ！



▲ビルの中を一気に突っ切っていく。敵の攻撃もやむのでホッと一息つける。



▲シャッターはアーケード版より耐久力はないので楽に進むことができる。



◀この後、ついにアイスバーグ心臓部に行き着く。気を引き締めていこう。

左右のレーザーは無視

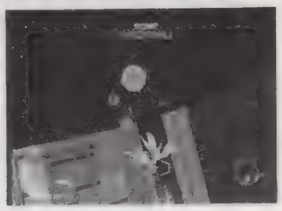


▲このシーンの左右に見えるレーザーはジオソードには到らないので無視していいぞ。ほかのザコキャラに照準を合わせていこう。



▲通路内には時々砲台などが構えているけれども、先手で叩くのはそれほど難しくない。

コマンダーも本気に



▶度々自機にちょっかいを出していたコマンダーが再び登場。でも、ヤツとの最終決戦はもう少し後になる。

アイスバーグの心臓部を叩け



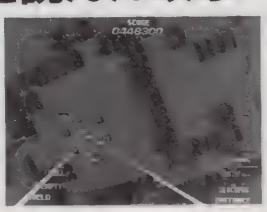
◀ここでは周囲を回転しているパーツを順に破壊していこう。右の方を狙って攻撃していくと、ダメージをあまり受けずに倒せる。

ポイント1 先を読んだ攻撃

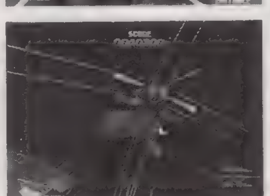
このゲームでは体力回復が存在しないので、ダメージを食らったら負け、という厳しい戦いを強いられる。しかも自機の移動は操作不可なので、勝つためには“的確な破壊”しかない。

そのためには、敵の動きに反応する反射神経とか、照準を正確に狙いさだめる技術などよりも、敵の攻撃を覚えて、自分の頭の中で作りあげたパターンの方がずっと頼りになる。逆を言えば、覚えていないと、このゲームを十分に遊ぶことができないということ。

ここで紹介した攻略ポイントを見ながら繰り返しプレイして、帝国軍の攻撃パターンを覚え尽くしてしまおう。プレイしながら先が読めるようになったらしめたもので、あとは自分の思い描いたとおり照準を合わせていけばOK。それが正しい攻略法なのだ。



◀いきなり出現したのを狙うより、覚えている方が楽。



◀レーザーを撃つ敵は覚えておいて、先に倒そう。

ポイント2 受けるダメージの違い

帝国軍の攻撃は“体当たり系（ボムキャリア／隕石弾も含む）”“スターレーザー系”“レーザー系”の3タイプに分類することができる。実は、この中でダメージが一番大きいのは“体当たり系”の攻撃なのだ。敵機などに突っ込んでこられたりすると一気に劣勢に追いやられるので、よく覚えておこう。“レーザー系”“スターレーザー系”の2つは、1発ごとの威力は似たようなものなので、複合攻撃中は連発されそうな方を優先して始末するようにするといい。ちなみに、自機の当たり判定は画面全体に設定されているため、画面の端の方で接触する場合を見落としやすい。注意しよう。



◀攻撃によって受けるダメージが違うので、なにが危険度が高いかちゃんと把握しておこう。

ポイント Q&A

Q：ゲーセンで燃えた「スターブレード」が家で遊べるなんて夢のようです。ただ、移植度が気になるのですが、どのくらいアーケード版が再現されていますか。

A：ゲーム中はアーケード版のパターンがそのまま使える完璧さだ。マニアな人なら、照準の判定の違いとか、敵の攻撃や動きで少し削られたところがあるのに気付くかも知れないけれど、問題ないレベル。ちなみに、ファンなら誰でも知っている、あのネームエントリー画面もほぼ完璧に用意されているのでご安心を。

リッジレーサー

●ジャンル/RCG●メーカー/ナムコ
●発売日/発売中●価格/¥5,800
●対応周辺機器/メモリーカード(あると便利)●多人数プレイ/不可

ここで悩むPS わかんないぞチェック

発売直後からイカススピード感のトリコとなったユーザーが続出した、『リッジ』。この超人気ソフトは注目度も高いだけに、色々な謎も読者の間に渦巻いているようだ。そんな謎を一つでも多く解明すべく、みんなを代表してナムコさんへ質問を試みたぞ。はたしてアレの真相は？（JOH）

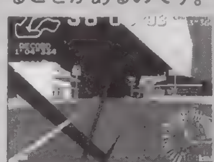
開発スタッフが明かす『リッジレーサー』のヒ・ミ・ツ

Q 自車として選べる(裏技使用時を含む)12台に性能別ランキングを付けるとしたら、どんな順番になるでしょうか？

A 1位は#12、真の走り屋はこれでしょう。続いて#6ですね。走りやすいと評判ですから。#12でないなら、スピードが魅力の#17。#4は初心者向けですが、MTなら十分戦えますよ。#7は注目されませんが、#2よりグリップがいいです。#16もバランスがよくて使いやすいですよ。#3も性能が平均的で「これでなきゃ」って方もいらっしゃるそうです。#2は加速度がいいだけで使いにくいです。#15はオーソドックスな走り用の#5と同性能ですが、ピンクのカラーがオシャレでしょ。最後の#8と#18に怨みはないですが、カラーリングでペケ。

Q ゲーム中のバックにレース模様を中継しているヘリが登場しますが、これに接触する場合がある…との噂も聞かれますが。

A スタッフの遊び心でヘリには当たり判定を持たせてあるので、道路が坂になっていてスピードをつけているとジャンプするシーンで稀に接触することがあるのです。発生は運次第ですが、トップスピードの速い車ほど成功（？）しやすいですよ。


▶見事ヘリと衝突！ だからといって得はしないが。

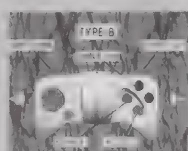
Q 編集部にも読者から超人的なタイムが届いていますが、T．T．での〝理論上の最高タイム〟はいくつになるでしょう？

A 残念ながら詳しく調査したことはありません。あくまで理論上の予測でお答えしますと、T．T．（オモテ）なら#12で2分20秒前後と思われます。#13なら2分5秒前後が記録できるかも知れません。でも、色々な意味で理論通りにならないのが現実で、それだからこそレースゲームはおもしろいのではないでしょうか。真の限界を語るなら、机上の空論より、実際にユーザーが記録したタイムに目を向けるべきかもしれません。

Q ネジコンが買えなかったり、購入を迷っている読者から、ネジコンでどれ位有利になるか知りたがる声も多いようです。

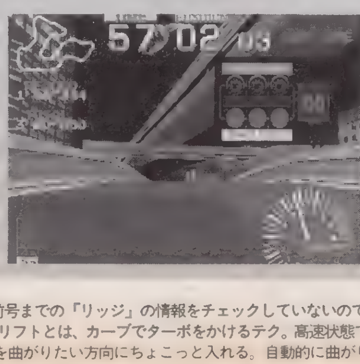
A もう皆さんご存じとは思いますが、ネジコンはハンドル操作を意識した画期的アナログ・コントローラです。コントローラでのハンドル操作が〝切った／切ってない〟なのに対して、ネジコンでは〝ハンドルを少し切った／大きく切った〟という微妙な操作ができるのです。具体的にはハンドルの急な操作が可能なので、レスポンスがよくなり、コーナーが曲がりやすくなるんですが。どのくらいの違いかは文では説明できません。が、より速い記録を出すのに有利なのは確かです。


▲コントローラはデジタルな反応。これはこれでOK。


▲スムーズなネジコン。微妙なコントロールが可能。

Q ベストなスタートや、加速するドリフトについて色々と読者は模索しています。それらのアドバイスもいただけますか。

A スタートで、最初からアクセル全開では出遅れてしまいます。ベストなのは「スリー・ツー・ワン」の「ワ」と言うか言わないかの時にアクセルを目いっぱい踏み込むことですね（ネジコンがベストでしょう）。アクセルボタンを連射する方法もありますが、手間がかかりますから。加速するドリフトはやれるならどこでもOKなのですが、基本的にはドリフトした方が上手に曲がれると思われるところでは全部狙えますよ。


◀スタートがうまくいくかどうかで、かなり、タイムに差がでてくる。タイミングを覚えるしかない。

Q 上級やT．T．の複合コーナーは最高タイムを目指す時のポイントになります。ベストな走りをアドバイスして下さい。

A 好タイムで抜けるには、ムズい場所の前にブレーキで減速→そこを抜けてから加速…という方法はあまり賢明ではありません。上級やT．T．では、キツいカーブでドリフトを3～4回使う以外は全てアクセル全開で走り抜けましょう。最初は難しいとは思いますが、これは修行あるのみです。高速で複合コーナーを走り抜けれるようになると、快感もひとしおですよ。できれば、ぜひ多くの人に味わって欲しいですね。

Q PSオリジナルとして視点変更システムがありますが、なぜこの視点が採用されたのでしょう？

A これは〝家庭用ならでは〟の仕様ということで導入しました。試作段階では真上から見下ろすなど、もっと多くの視点変更が可能だったのですが、ゲーム性を損なうとの判断からカットしました。が、レースゲームに馴染みのない人には、車体が見えないと接触が判断しづらく感じる場合もあるようです。そんな人のために、製品版にも後方視点だけ残すことにしたワケです。


▶後方から近づく車の確認用にも使えるぞ。

Q 読者は『リッジ』に続くような傑作3Dレースゲームに期待しています。移植かオリジナル作で何か予定はありますか？

A 残念ながら、具体的な発表をする段階のPS版3Dレースゲームの予定はありません。ですが、このPS版『リッジレーサー』の好評ぶりはナムコのスタッフ全員の喜びであり、ユーザーがこのようなタイプを望んでいるならば是非出したていきたいですね。これには社内からも色々な希望が集まっています。ユーザーの方でも移植やオリジナルを含めてPS版新作へ希望がある方はナムコまでハガキでお知らせ下さい。

ポイントQ&A

Q：最近になって「リッジ」を買いました。前号までの「リッジ」の情報をチェックしていないので、分からない用語とかあります。もう一度解説をお願いします。
A：ウラワザは118ページからを。加速するドリフトとは、カーブでターボをかけるテク。高速状態でコーナーに突っ込み、クラッシュする寸前にアクセルとハンドルを両方はなす（0.3秒程度）。その直後ハンドルを曲がりたい方向にちょこっと入れる。自動的に曲がり続けたらさっきとは逆にハンドルを入れよう。これでOK。

MYST
ミスト

●ジャンル/AVG●メーカー/ソフトバンク
●発売日/発売中●価格/¥7,800
●対応周辺機器/マウス、メモリーカード●多人数プレイ/不可

ここで悩む PS わかんないぞチェック
何が分からないって、取りあえず何をしていいか分からない。なぜこの世界にいるのか、何をすればいいのか、説明書にすら載ってないのだから困る。でも、あせって終わることだけ考えず、のんびりとこの島を観光しようくらいの気持ちでプレイするのが、実は一番正しいのだ。 （ほやへ）

★ネタバレ：未経験者お断り！ 島観光案内

のんびり風景を楽しみつつ島の謎を解きあかすのが本来の楽しみ方とはいえ、やはりエンディングだけは見ておきたい。そんな人のため、ゲームを終了させることを目的とした攻略方法を紹介。ネタばらしがあるので、まだ遊んでない人は読んじゃダメ！

ゲーム終了のためには、４つの世界から破れた本のページを島に持ち帰らなくてはならない。ここでは、４つの世界への行き方と帰り方を紹介。でもその前に、まず島の図書館にある本の中に捕らえられている男に話を聞こう。赤い本、青い本と２冊あるので、両方聞いておく。本の男は互いに対立していて、相手のことを非難している。助けられるのは１人だけなので、どっちにするか決めておこう。後は、各世界でページを取り、戻ってきては本に納めていけばいいのだ。



◀すべての始まりと終わりの図書館。超重要な場所だ

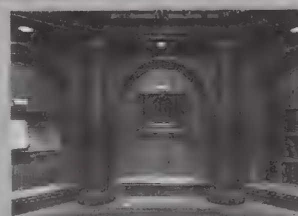


▶謎に一切のヒントがない コマンド総当たりで解けるほどこのゲームは甘くはない。

MYST島

◆すべての始まりにして、４つの世界の中継点だ！

島では、まずいろんな建物の側にあるスイッチをすべて入れる。次に図書館で壁にかかった地図を見て、塔の部分をクリック。これで監視塔を回転させることができるので、何かの建物が見えるように位置を調整。その後で監視塔に登ると、別の世界に行くヒントが書かれたプレートが見れる。ヒントが見れるのは、宇宙船、港、歯車、キャビンの４カ所に合わせた時。監視塔に行くのが面倒という人のため、下にそれぞれのプレートの写真を併せて紹介。まずは写真だけ見て頑張ってみよう。各時代ではどちらかのページを取って帰ってくる（ページは１枚しか持ち運べない）わけだが、一度帰ってページを本に納めたら、もう一度同じ世界に行ってもう一方のページを取ってくることも可能だ。



◀家庭用機とは思えない美しい画面を堪能するのが究極の目的？

メカニックへ



メカニック世界へ。

ヒントは２：40と２、２、１という数字。２：40とくれば、そう、時間。時間とくれば時計塔だね。まずは時計塔の手前にある操作管で、時計塔の時間を２時40分に合わせる。すると時計塔への通路が浮かび上がるので、内部に入ろう。ここには、３つの数字のついた歯車とレバーがあるので、うまくレバーを動かして表示されている数字が２、２、１になるようにセットする。これで、時計塔の中にある歯車のミニチュアが動くぞ。

後は、島の反対側にある巨大な歯車に行くと、先ほどのミニチュアと同じような形で歯車が動いており、歯車内部に入ることができるようになっているのだ。その中に置かれている本をクリックすると、メカニックの世界に飛ぶことができる。

チャネルウッドへ



チャネルウッド世界へ。

まずはログキャビンにいき、入り口の側にある金庫の数字錠を開ける。数字はズバリ７、２、４。これでマッチが手に入るので、ログキャビンの中にある炉に火をつける。次に炉の横にあるハンドルを回すと、キャビンの裏手にある巨大な木でできたエレベーターが始動するぞ。

しかし、エレベーターの入り口は遥か高いところにまで登っていってしまうので、このままでは乗ることができない。そこでどうするかは簡単だ。炉を止めればいい。これでエレベーターは下り始める。急いでエレベーターの前まで移動し、入り口がちょうど地上にさしかかった瞬間を見て飛び乗ろう。後は行き着く地下にある本をクリックすればOK。次の瞬間、ワープする。

セレーネへ

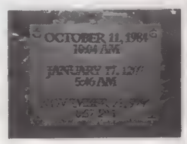


セレーネ世界へ。

まずは発電所にいき、ボタンを操作してヒントのプレートにある59ボルトの電圧を発生させるように調整する。２列に並んだボタンの左側の一番上と３番目、右側の３番目と４番目を押せばちょうど59になる。59を越えるとブレーカーが落ちるので注意。この場合は、発電所の隣にあるブレーカーを上げにいかなくてはいけないぞ。

うまく59ボルトに設定すると、宇宙船のドアが開く。中にあるのは音のでるスイッチが並んだ操作盤。図書館に、ピアノの鍵盤の絵と演奏する順番が書かれた本があるので、あらかじめこれを書き写しておき、絵と同じ音がなるように調整すればOKだ。宇宙船内部にはピアノがあるので、これで実際に弾いて耳で確認しながら調節しよう。

ストーンシップへ



ストーンシップ世界へ。

プレートのヒントはすべて日付。島をじっくりと歩いた人ならスグ分かるだろう。最初に行くのはプラネタリウムだ。ここでプレートの日付の星座を表示し、その星座をメモする。図書館に、星座と、ある絵柄の対応表が書かれた本があるので、それを見ながら先ほどの星座を対応する絵柄に変換していく。面倒な作業なので答を書くと、「葉っぱ」、「蛇」、「昆虫」の絵柄になる。島の中央、道沿いに立ち並ぶ絵柄の書かれた標識の中から、その３つに触れる。これも答えを書くと、図書館を出てから右側の２番目、３番目と、左側の３番目だ。

これで、港にあった沈没船が浮かび上がっている。この船の中に入り、そこに置かれている本をクリックすればOKだ。

ポイントQ&A

Q：謎が不可解すぎて理解できません。どうすればいいんでしょうか？ やっぱり外人さんの論理にはついていけないのでしょうか？
A：いやいや、そんなことはないでしょう。日頃からあちらの小説や、ゲームをプレイしていれば、イヤでも理解できるようになります。しかも慣れてくるとそういう外人の論理で作られたゲームにしか興味がもてなくなります。ちと怖いので気をつけましょう（笑）。

メカニック ◆要塞のナゾを解きあかせ

ページはここだ！


◀貯蔵庫の中にある青いページ。


▶赤いページは隠しドアの中。

メカニックの世界は、海に浮かんだ丸い要塞を、小さい島が3つ取り囲んでいる地形になっている。ミスト島への帰還は、スタート地点（南側の小島）にあるスイッチ盤を操作するだけでOK。ただしこれには暗号入力が必要だ。暗号は、残る2つの島（北と東）に行けばわかるという仕組み。

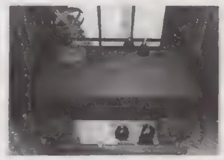
まず南の小島から桟橋を渡って中央の要塞へ。要塞の中には赤と青のページがあるのでどちらかを取っておこう。北と東の小島には桟橋がかかっていない。そこで、要塞自体を回転させて桟橋を別の小島に渡す必要がある。要塞の中に、回転装置の練習機があるので、まずは回転装置の操作に馴れておこう。

要塞の回転方法が分かったら、いよいよ本番。では本当の回転装置はどこにあるのか？答えは、ずばりエレベーターの上だ。まずエレベーターに乗って、一番上のボタンを押す。上の階に付いたら、もう一度乗り込み、真ん中のボタンを押す。押したらすぐさまエレベーターから出る。すると、エレベーターは空のまま1階と2階の間に止まってしまう。これで、エレベーターボックスの上に付いた装置を操作できるわけだ。後は北と東の小島に渡り、暗号を書き留めてスタート地点にかえれば良い。

チャネルウッド ◆マッピングが必要？

ページはここだ！


◀青いページはここ。写真を頼りに捜せ！


▶赤いページはこの引き出しの中だ。

細い通路だけでできた世界。足元を見ると、通路にはホースが通り、分かれ道にはホースの切り替え機がついている。この世界の動力は、水力なのだ。まずは風車で、ホースに水を通そう。風車を出たら、最初の分かれ道を左、次を右、最後に右の方向に水が流れるよう切り替え機を変えていく。自分も水の流れと同様に進み行き着く先のエレベーターで2階へ。2階で階段のドアを開けるスイッチを押し、階段で1階に。階段を降りてまっすぐ進んだ最初の分かれ道の切り替え機を、向かって手前側（つまり降りてきた階段に水が流れるよう）に設定。再び階段で2階へ。これで2階から3階へ行くエレベーターが水力で動くようになるので、3階へ。ここに2枚のページがある（他にも重要な物があるぞ！）。

さて残るは島への帰還だ。再び1階に降り、今度は風車から向かって左、左、右の順に切り替え機を変更していく。そして水の行き着く先にあるレバーを引こう。すると目の前に橋が浮かび上がるので、それを渡った先にあるクランクを回す。これでようやく最後の橋がかかる。最後の仕上げとして、風車から左、右、右、左の順に切り替えていき、その水の流れの通りに進んだ所にあるエレベーターに乗り込む。後は、着いた所にある本をクリックすればOKだ。

セレーネ ◆地下迷路で大迷走

ページはここだ！


◀青いページはここ。写真を頼りに捜せ！


▶割と簡単に見つかる赤いページ。

最初に、離れ小島にある3つのスイッチを確認しよう。スイッチは、どれかを押すと、水没した場所の水が抜ける。スイッチと水の抜ける場所の関係は、右が燈台、真ん中が大船、左がMYST島に帰る本がある場所だ。スイッチは一度に1つしか押せないので、場所との関係をしっかり覚えておこう。

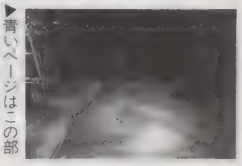
まずは、燈台の水を抜き、地下にある宝箱の栓を抜く。これで箱の中の水が出るので、再び栓をしておく。次に大船の水を抜けば、燈台はまた水に沈む。軽くなった宝箱は浮かび上がっているハズなので、水面にある鎖で繋がれた鍵を使って箱をあけ（箱を浮かせないと、鎖が短くて箱まで届かないのだ）、中からもう一つの鍵を取る。これを使って燈台の2階にいき、発電機を回す。すると大船の電気がともるぞ。

次に、大船の中に入り、巨大なコンパスの135度の部分をクリック。ちなみにズバリ答を書いてしまったが、この135度という数字は、展望台にある望遠鏡でそのヒントを見ることができるぞ。後は本がある場所の水を抜き、島へ帰るだけ。そうそう、ページは大船の中に置いてあるので取っておこう。また、中では重要な物も発見することができるぞ。とりあえず取っておこう。

ストーンシップ ◆最も難易度は低いか？

ページはここだ！


◀赤いページはタンスの引きだし。


▶青いページはこの部屋のベッドの上。

まずはこの世界をくまなく歩き回ろう。世界には全部で5つのスイッチ（実は発信機）が設置されている。このスイッチをすべて入れてまわるのだ。その途中で、ページをどちらも見付けることができるぞ。特に隠されてはいないからね。

次にアンテナタワーで、先ほど入れた発信機の電波を受信し、場所を調べる。実に面倒な作業なので答えを書くと、左から順に153.4、130.3、55.6、15.0、212.2度の方向だ。すべて合わせてメインスイッチを押すと、5つの音が順番に鳴る。この音がなった順番を覚えておこう。この音が、地下迷宮への入り口のドアを開くキーコードになっている。

スタート地点のすぐそばに、音がなる操作盤がついたドアがあるので、そこに戻って操作盤が先ほどの順番に音が鳴るように操作。これで地下迷宮へのドアが開く。

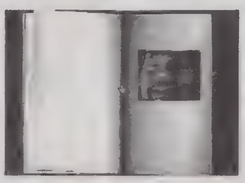
さて、ここからか問題だ。乗り物に乗って地下迷宮を進むわけだが、一歩一歩方向を指定しないといけない。正しい方向は音で知らせてくれる（音づくしの世界だ。音痴には辛い?）けど、とても文章では説明できないので答を書こう。順番に、N、W、N、E、E、S、S、W、SW、W、NW、NE、N、SEの方向に進んでいけばOKだ。これでMYST島に帰れるぞ。

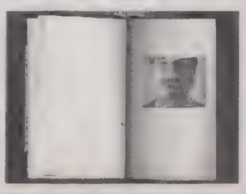
エンディング 赤いページ、青いページ、そして白いページ

ページが4枚揃ったら、いよいよ最後のページに取りかかる。アクナーだろうがシーラスだろうが、とにかく4枚揃った時点で、最後のページがある場所へ行くヒントを貰える。また、同時に「最後のページを取るときには、そばにある緑の本だけには触れるな」と警告してくれる。奴らのいうことが信用できなければ、あえてそれに触れてみよう。でもその前に、やっておかなければならなことがあるぞ。各世界を注意深く歩いていたのなら、もう分かっているハズだ。そして、それが最も正しい選択だということも。

どうしても本の男を信用したいとか、面倒だって人は、アクナーにせよ、シーラスにせよ、忠告に従って最後のページを本に納めれば一応ゲームは終了する。しかしそれは、とんでもない悪夢の始まりとなるだろう。

アクナーか？ シーラスか？






▶最後のページを取る前にすることとは何か。ズバリ、この白いページを入手しておくことだ。場所は見慣れたこの場所。


◀青いページ、赤いページ、そして緑の本が並ぶ最後の場所。さて、これが最後の選択だ。どれを選ぼうかな。

ポイント Q&A

Q：なんか、順番に島を回ってきたんじゃないのに、先に進めたりします。これはバグなんでしょうか？

A：実はこのゲーム、最後の解法さえ知っていれば、あっと言う間にエンディングへいけます。日本のゲームだと、順序立てて様々な場所を調べなければ絶対にエンディングは見れないようになっていますが……さすが洋モノ太っ腹。でもいくら知っていても、すぐにエンディング見たらもったいないので止めましょう。

キリーク・ザ・ブラッド

●ジャンル／STG・AVG●メーカー／ソニー・ミュージックエンタテインメント
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード　●多人数プレイ／不可

ここで悩む PS わかんないぞチェック

このゲームはエンディングも必見のカッコよさなので、絶対に見ておかないと損。でも、敵は容赦なく襲ってくるし、油断しているとエネルギーや弾薬が尽きてしまうし、結構苦労している人も多いようだ。そこで、前号で紹介できなかった最深部をマップ付きで完全攻略するぞ。（JOH）

★ネタバレ：サウスベースを最終フロアまで大公開

それまでより戦闘が超激しくなるのが今回攻略する地下５層から。マップを一挙公開することで攻略の役に立てて欲しい。新たなフロアに下り立ったら、まずはマップを参考にエネルギーユニットを目指そう。ここまで来たら、あとはエネルギーユニットを拠点にして、エネルギー消費系の武器を利用。必要なアイテムを集めれば楽にゲームを進めることができる。早速マップをチェックしていこう。

MAPの読み方

マップはそれぞれ地下５～15層の地形を表している。これをもとにしてマップ上に示されている記号は次の通り。★→スタート地点　エ→エレベーター　通→通信が入るところC→コンピューター端子　E→エネルギーユニット　ス→スイッチ　□□→ドア　▲▲→矢印からしか開けられないドア　■■→ロックされたドア　W→ウォレス・ガンの弾　Z→ザックスの弾　R→エリクトロシオンの弾　V→ヴェーダの弾　武→武器が手に入る場所　リ→リペアパーツ　バ→バッテリー　ア→アーマーロム　R'→レコードカード　K→キーカード　I→IDカード　○→ザコ　●→ボス　◎→トラップ

ポイント１

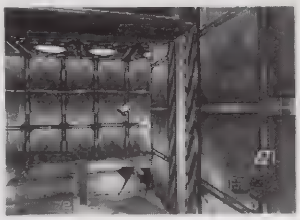
このゲームでは通路で先が見えなくなっていても、撃った弾は壁か敵に当たるまでは飛んでいくように作られている。そこで、敵のいる長い通路では弾を予め撃ちまくるのがお勧め。これで敵と遭遇することなく、安全に相手を攻撃することができてしまうのだ。ちなみに、敵を倒した時には爆発音がするので、その音で判断できるぞ。



▲長い通路では、とにかく弾を撃ってみよう。カウンターを食らわないので楽なのだ。

ポイント２

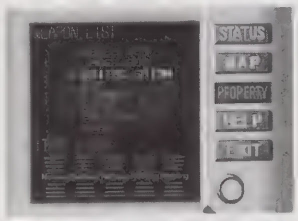
壁は敵の弾を通さないし、敵も壁を通りぬけることはできない。そこで、壁を楯にして敵の進路や攻撃を妨害しながら、こちらからの攻撃を加えるなんて芸当もできる。これは応用範囲の広いテクニックで、色々な場所で利用できるから、各自で工夫してみよう。強敵だったヤツが、壁を利用するだけで簡単に攻略できる場合も多いのだ。



▲壁を利用するとこんなに便利。敵弾を壁で遮断したまま、こちらからは攻撃できる。

ポイント３

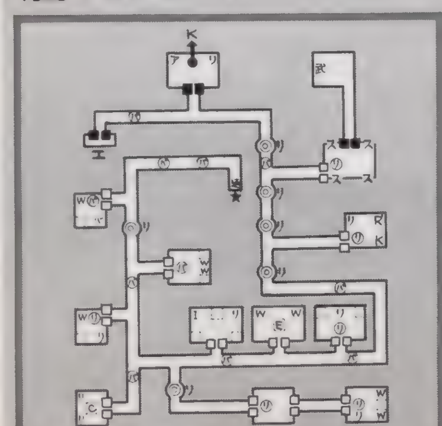
武器を使うとエネルギーか弾を消費するので、常に弾薬などを補充しておかないと弾不足になってしまう。マップを参考にして補充アイテムは全部取り、できるだけ弾の無駄遣いは避けよう。エネルギーユニットを見つけたら、エネルギー消費系の武器の使用に徹して、エネルギーを頻繁に補充する作戦をとると、楽にゲームを進められる。



▲武器は弾数命。これが途中で尽きてしまうようだと、悲惨なことになってしまう。

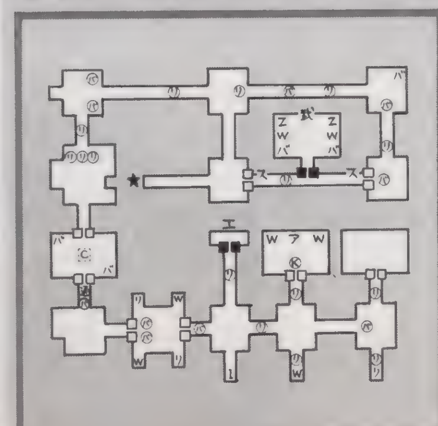
地下５層

レコードカードでデータを引き出す時に、必ず情報をメモしておこう。北東方に４つ並んだスイッチの開け方はその情報で分かるハズ。ボス級の敵も出現するので心してかかるべし。



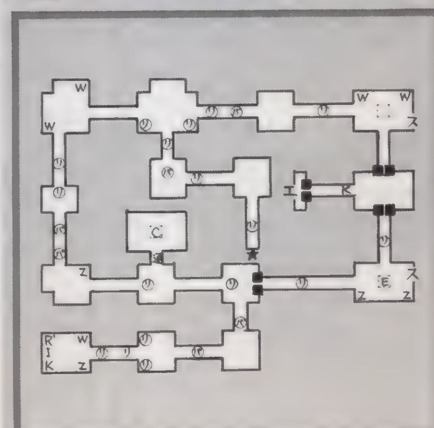
地下６層

新しい武器が入手できる部屋の扉の開け方はちょっとシビア。２つあるスイッチの左の方のレバーを下ろして、その後すぐに右の方のレバーを下ろし、素早く扉を開けるようにすればＯＫだ。



地下７層

エレベーターへ続く部屋の扉は２つあって両方ともロックされている。このフロアにある２つのスイッチのレバーを両方とも下ろすと、どちらの扉も開くようになる。慌てる必要はないぞ。



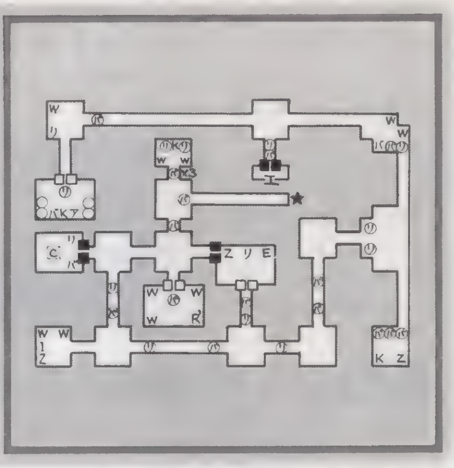
MAPイラスト・NDO

ポイントQ&A

Q：敵と対決した時に弾を避けようとしても、あまり上手くいかないです。弾は当たるに任せるしか手はないのでしょうか？
A：サイドボタンを使った横移動を利用すると結構弾を避けることができる。ドアを開ける時や狭い通路ではあらかじめ端に寄っておいた状態で敵と対面するようにしよう。戦闘開始直後に反対サイドに移動▶また逆サイドに移動…と繰り返していると、かなり敵の攻撃を避けまくることができる。あとは練習あるのみだ。

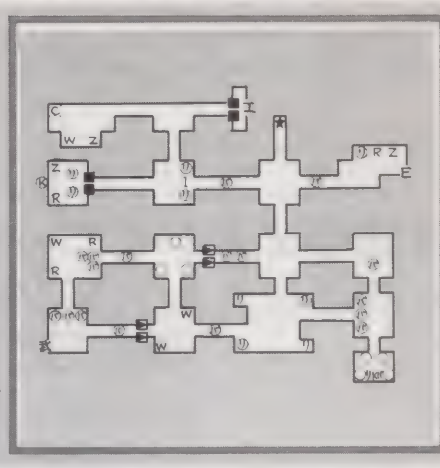
地下8層

このフロアを含めて、以降に登場するロックされたドアは全てキーカードで開けることができるので覚えておこう。一番奥にあるキーカードの置かれた部屋の敵は強いので、敵を無視して力づくでアイテムを取ってしまう方がお勧め。この時に、隣のアーマーロムも忘れずに取っておこう。



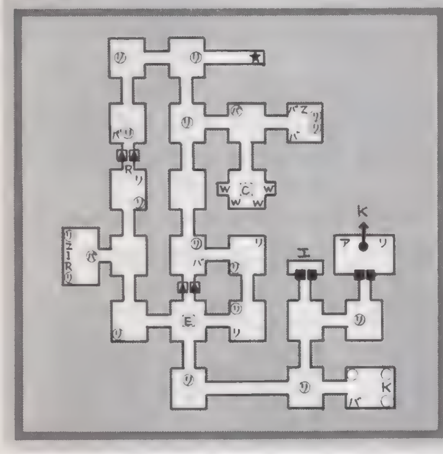
地下9層

このフロアでは一方の方向からしか開けることのできない扉がある。これらは一度開いてしまえば、後はどちらからでも行き来自由だ。エレベーターの扉を開けるキーカードは北西の部屋の敵が持っている。正面から狙いやすい位置にいるので、遠く距離をあけて攻撃する方法が一番だ。



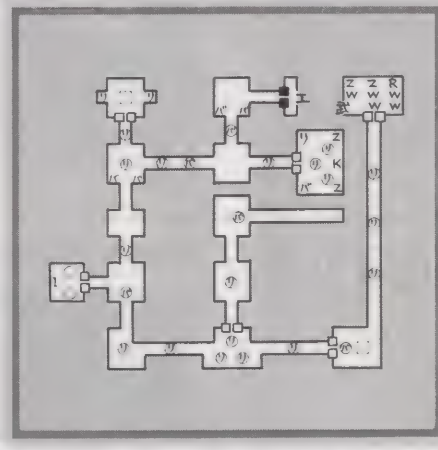
地下10層

このフロアの敵は相当に強いので、壁を楯にした作戦などを活用して戦おう。ボス戦では、下手に動きまわるよりも、破壊力のある武器を使って一気に勝負に出る戦法の方が利口だぞ。



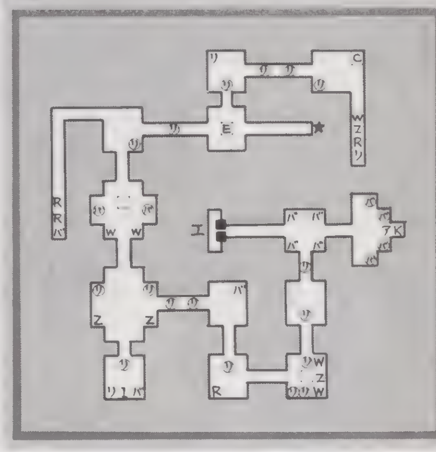
地下11層

ここでは弾薬を始めとするアイテムがたくさん手に入るのでマップをよく見て、拾い忘れしないようにしよう。敵は無理をして倒す必要がないと思ったら、無視しておいてもいいぞ。



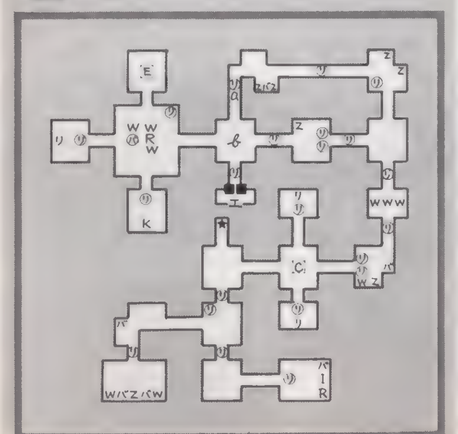
地下12層

袋小路になっていてるところには貴重なアイテムも眠っているので、面倒でも回収しておくように。最後のキーカードは多少のダメージ覚悟で敵を無視して獲得した方が楽かも知れない。



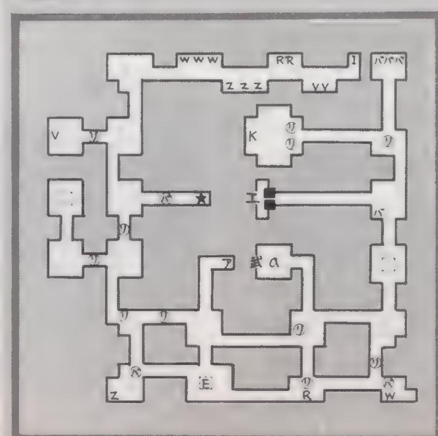
地下13層

このフロアでは、道の通り方によってザコ敵の出現数が若干違う個所があるので注意。エレベーターの扉近辺には円運動をするトラップキャラがいる。タイミングよく通行するようにしよう。



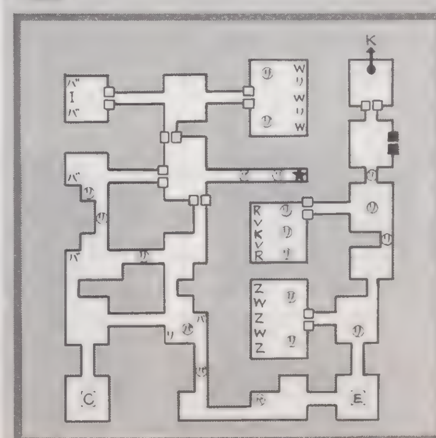
地下14層

このフロアにも地下13層で出現したトラップキャラが出現するので、同じようにタイミングよく通行しよう。各種弾薬もたくさんあるので、全部回収して終盤に備えるといいぞ。



地下15層

最初の部屋の扉は壁と同化しているので、マップを参照して開けてあげよう。最終ボスも、無理に動かずに弾を撃ち続けている方が楽に攻略できる。さぁ、あとは感動のエンディングだ！



ポイントQ&A

Q：天井からぶら下がっている敵などになかなか照準があってくれません。何かいい攻撃方法はないでしょうか。

A：キミは照準システムを十分に理解していないたけだ 照準はある程度敵に近づくと、自動的に敵を追うように作られている この追尾能力は武器によって能力差かあり、画面の上下左右のバーで判断できるようになっている 天井の敵に照準を合わせるにはかなり接近しないと駄目たけれど、ちゃんと狙いをつけることは可能たそ

雷電プロジェクト

●ジャンル/STG●メーカー/セイブ開発
●発売日/発売中●価格/¥6,800
●対応周辺機器/メモリーカード(あると便利)●多人数同時プレイ/可(2人)

●超使えるテクニック集●
Ⅱに隠された1UPを獲得

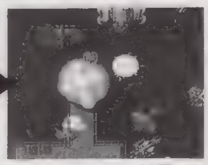
『雷電Ⅱ』には1UPアイテムが隠されている。一つ目は3面。写真の場所で、普通とは色の違うアイテムボックスと、左の小屋から出てくる2台目の戦車を倒さずにおくと、隠れ1UPが登場するのだ。2つ目は6面。写真の場所の赤クリスタルが高速脱出する時に破壊すれば、1UPが出る。

当然獲得するのが難しい位置に配置(敵の攻撃が熾烈だったり)されているから、場所を覚えていないと取るのは……。ハイスコアなどの高得点を狙って行くなら確実にいきたい。

STAGE13

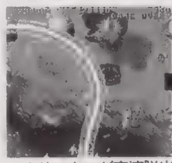


▲ここで、2台目の戦車を破壊せずにおくのだ。

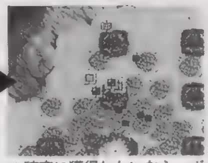


▲ほーら、1UPが出現。さっそく回収してしまおう。

STAGE16



▲クリスタルが高速脱出する時を見計らおう。



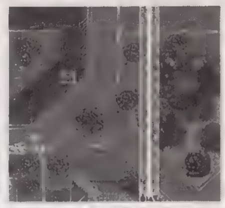
▲確実に獲得したいなら、ボムも併用するのがお勧め。

ボムをケチッて得点UP

ステージクリアすると、持っているボム数×獲得勲章数×1000点のボーナスが入る。また、ボムを7つ持っている状態でボムを獲得してもボーナスが入る。この時Ⅱでは、所持ボムが全部同じ色だと、50,000点ボーナス。

▼クリアの時の所持ボムと獲得した勲章が多いほど、ボーナス得点もたくさん入るのだ。

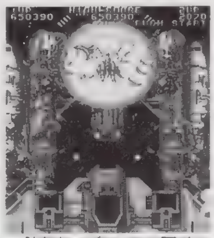




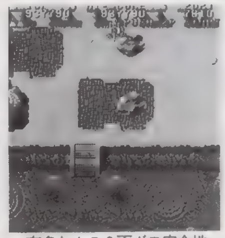
▲ボムMAXにてボムアイテムを獲得した時のボーナスは、得点稼ぎに必携なのだ。

知らないと損なボス楽勝攻略

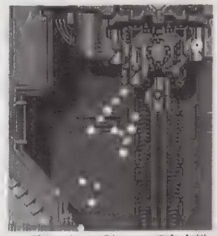
「雷電」シリーズのボスはどれも手強いヤツばっかりだけれども、中には結構楽に倒すことができるボスもいるのだ。Ⅱの7面ボスは、意外なことにボス本体には自機が接触することはない。そこでバルカンを育てた状態で、ボス登場と同時に弱点に重なって連射していれば、ハードモードであろうと一気にカタがついてしまう。また、Ⅰではアーケードでも使えた安全地帯がPS版にも移植されているので、ぜひ試してみよう。



▲強敵なハズのⅡの7面ボスも、これなら楽に倒せる。



▲有名なⅠの6面ボス安全地帯。得点も無限に稼げる。



▲最終ボスは強いので安全地帯から攻撃するのがお勧め。

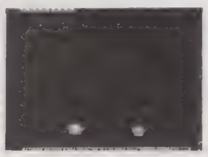
極上パロディウスだ！
DELUXE PACK

●ジャンル/STG●メーカー/コナミ
●発売日/発売中●価格/¥5,800
●対応周辺機器/メモリーカード(あると便利)●多人数同時プレイ/可(2人)

もう君は隠しステージを見た?

「パロだ！」のサウンドテストに聴き慣れない曲が用意されていたことに気付いていた人も多いと思う。この曲は、実は隠しステージ用のヒミツの曲だったのだ！　この爆笑ステージを見ずして「極パロだ！」マスターとは言えないぞ。まだ体験していない人は早速試してみるべし。行き方はとても簡単。どの難易度レベルでも構わないから『パロだ！』の2面で最初の編隊を全滅させて、次の編隊の最初の一匹のみを倒して、後は弾を撃たずに逃げ回っていよう。しばらくすると、いきなりアクセスが入って、そのまま隠しステージへと進んでいくのだ。ちなみに、隠しステージを遊ぶと2面は飛ばされちゃうっス。

行き方は簡単



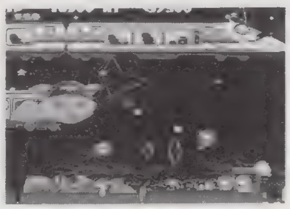
◀最初の編隊は速攻で全滅させよう。



▶次の編隊は最初の一匹だけを破壊。



▲このまま逃げ回っていると、突然のアクセスが起こって、自動的に隠れステージへと導かれるのだ。



◀電車や駅を乗っとった敵が次々に襲いかかってくる。



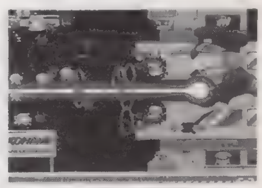
◀このステージには逆スクロールまであるんだよ。

この隠しステージをどこかで見たように感じる人も多いと思うけれど、なんとコナミのアーケードの横シューティング『サンダークロス』のパロディ面なのだ。プレイステーションの“ステーション”とかけてあるのだと思うけれど、ステージ背景やキャラはみんな“駅”で味付けしてあって、笑えてしまうこと間違いなしだ。難易度はそれほど高くないけど、敵の後ろからの出現があったり、逆スクロールしたりと、思わぬところでミスをしてしまうかも知れない。このステージを見事にクリアすると続いて3面が始まり、あとは普通どおりに進行する。

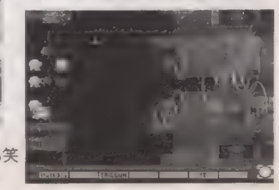
ボスが登場!!



▲ボスの攻撃はそれほどキビしくないので、オプションを利用していれば楽勝だね。



▲レーザーは早いので注意しよう



▶死んでいく表情も笑えるのでチェック。

ポイントQ&A

Q:「雷電Ⅱ」で1人プレイ中にミスしたら、その場復活する場合としない場合があります。この区別がつかないのですが、1P側2P側で違いがあるの?
A:ちょっと複雑だからよく読んでほしい。「雷電Ⅱ」にはミスした時に“その場復活するモード”と“しないモード”が用意されているのだ。1P側で1人プレイした時は必ずその“その場するモード”になる。2P側で1コインでゲームをスタートすると“しないモード”になる。ただし、ここで1P側から途中参加すると(続く)

サイバースレッド

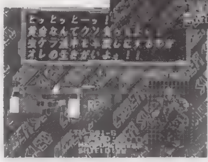
●ジャンル/STG●メーカー/ナムコ
●発売日/発売中●価格/¥5,800
●対応周辺機器/ネジコン●多人数対戦プレイ/可(2人)

ビークルの選択は勝利への鍵

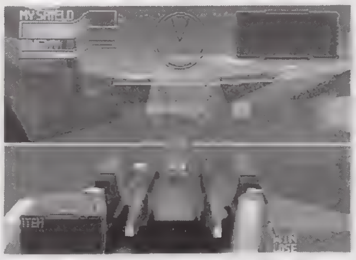
11種類から選べるビークルはどれも性能が違うので、選択には迷ってしまうハズ。そこで今回はお勧めのビークルを紹介しよう。初心者なら"ファイアボール"が一番。バランスがいいので、対COMでも一番楽に勝ち進められるだろう。相手の攻撃を避けるのがイマイチ苦手なら、受けるダメージの少ない"ケンタウロス2"がいいかも。逆に、避けまくりに徹したいなら、素早く動ける"G−スパイダー"にキマリだね。臆病な性格の人なら、長い射程が嬉しい"Z−ハンター"で距離をあけた戦いに望もう。小細工が性に合わない人は、ミサイルの発射間隔の短い"クラッシャー"で撃ち合いに徹するのがお勧めだ。



▶「Z−ハンター」は近距離での戦いは苦手なので、遠距離からチクチクと攻撃しよう。



◀短気で過激な人なら「クラッシャー」が一番。接近戦では無類の強さを誇るのだ。



◀対COMなら「ファイアボール」バランス重視で初心者にも扱いやすい

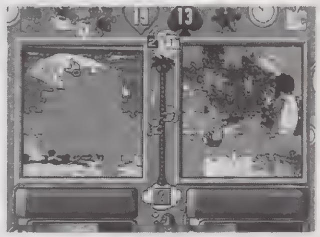
ジグソーワールド

●ジャンル/PZG●メーカー/日本一ソフトウェア
●発売日/発売中●価格/¥5,800
●対応周辺機器/メモリーカード(あると便利)、マウス●多人数対戦プレイ/可(2人)

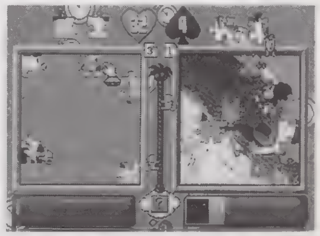
対戦ではアイテムを使いこなせ

対戦プレイではアイテムの上手な利用が勝敗の分かれ道になる。アイテムは"イヌ""画家""UFO"などのお助け系、"イカ""ネコ""リバース"などの攻撃系、"ミラー""コウモリ"などの防御系に分類できることを頭に入れておこう。中でも"ネコ""UFO"はとても使えるアイテムなので、この2つを中心にゲームを進めると楽だぞ。

正直、アイテムを使いこなしているだけでも勝てるのだが、正統派で攻めるなら、やはり、パズルの元絵を熟知することから始めよう。どこに何があったかを覚えてるか否かで、ピースをはめ込んでいくスピードはまったく変わってしまうハズだ。あと大事なのは、このタイプのPZGってあまりないから、"慣れ"ることも大事になってくるぞ。



▲攻撃アイテムとして最強のネコ君。相手が完成を目前にした時に使うと効果的。



▲利用するまでが大変だけれども、使えば超便利なUFO君。これは心強い味方だぞ。

周辺機器コントローラ 使用レポート

PSコントローラの特徴は?

PSのコントローラは一見するとデザイン重視のようで、機能的にもしっかりと作られている。左右の手の中に、とても収まりやすいのだけれど、これが手の小さな子供から、手の大きな大人まで問題なくフィットするようになっているんだ。突起部分を利用すれば、左手だけで全ての操作ができるので、右手で紙にマッピングしながら移動なんて芸当もできてしまう! しかも机に置いて操作する場合にも支障がない。なんてスゴイんだ!



◀発売当初から斬新なデザインが話題になったけれども、使いやすさもピカ一なのだ。

操作をサポートする周辺機器

しかし、PSのコントローラにも、方向キーの斜めへのとっさの反応がイマイチだとか、アナログ操作など特殊な動きを要求されてもサポートできないなど、欠点もある。そんな問題を解決すべく、周辺機器のコントローラも続々登場中だ。アスキースティックはSTGや対戦格闘など、方向キーを素早く複雑にかつ正確に入力するのに適している。『リッジ』に代表されるアナログの微妙な操作にはネジコンが最適だ。また、『スタブレα』にマウスを対応させることで、アナログのコントロールを別な形で実現しているのも注目度は高い。オールマイティなコントローラ、その欠点を補う周辺機器たち。これらを適材適所に活用するのが、ベストなPSの楽しみ方と言えそうだね。



▶スティックはとても便利なのだけれど、ゲームによってはボタン配置がネックになる場合も。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

電撃PSでは、PS大好き人間のみんなが、よりPSを楽しめるように全面的にバックアップしちゃうぞ(くどい?)。ゲームの攻略、ゲームシステムの疑問、ソフトの内容などで知りたいこと、ハードの使用上の質問、周辺機器の使用レポのリクエスト、そのほかなんでも疑問珍問を持っている人はいないかな? もしいたら、今すぐその質問をハガキに書いて当コーナーにドシドシとぶつけて欲しい。我が編集部が誇る、頼もしき"ゲームのプロたち(仮)"が必ずや君の悩める心に光を照らしてくれることだろう。また、同時にこのコーナーへのご意見ご感想、忠告なども受け付けているので、気付いたことがあったら伝えてね。待ってるよぉぉ〜。

あて先は…
郵便番号〒101
東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館5階
DPS編集部
「Q&A」係まで

ポイントQ&A

(続き)"その場復活するモード"に切り替わる。ちなみに、2人同時プレイをすると必ず"その場復活するモード"になり、このゲーム中は最後まで"その場するモード"のままなのだ。また、コインを2以上入れて2P側でゲームをスタートすると強制的に2人同時プレイ扱いになってしまうので注意。余談だけれど、2P側で1人プレイすると(ミスしたら戻されてしまうけれども)、1P側で1人プレイした時よりも敵の攻撃ランクは少し下がっている。うまく利用しよう。

響け！命！燃えろ！ハート！戦いの時だ！

鉄拳はじめて物語

まんが 岩瀬さとみ

血の汗流せ！ 涙をふくな！ ついにやってきた！ 外見が変で嫌われるタイプな３Ｄ格闘『鉄拳』！ なんと、はじめて物語が徹底解析なのだ！ 合い言葉はクマぁぁ！ だね。



『鉄拳』マニアになって「もの知りねっ」て言われたい人だけ読むお話 その1

●新しい要素が多い新ポリゴン格闘ゲーム『鉄拳』

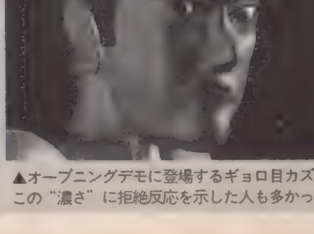
「鉄拳」は従来の格闘ゲームの物差しでは測りにくいゲームといえる。格闘ゲームの基礎を作った『ストII』。ポリゴン格闘ゲームを開拓した『バーチャ』。初心者でもポリゴン格闘の楽しさを味わえる『闘神伝』。これらのどのゲームとも違っている。システム、操作感、戦法、すべてにおいて今までと微妙に異なっているのだ。

●ゲーセン人気がイマイチな理由を勝手に考察

「バーチャファイター」の続編が同時期に出てしまったため、割りを食ってしまった感は否めない。「バーチャ２」は前作のシステムにプレイヤーが慣れていたため、非常に取っ付きやすく感じられた点も大きかった。片や「鉄拳」は不運が重なる。ポリゴン格闘ゲームということで『バーチャ』ライクなシステムを想像していた人が多く、システムの違いに対処しきれない人が続出したのだ。これは「ガードするつもりで左キックボタン押しちゃうんだよねー」の声がそこかしこで聞かれたことでも証明されている。レバーを後方に入れることでガードするのは『ストII』以来の対戦格闘ゲームの標準仕様なのだが、プレイヤーの頭はみな『バーチャ』にいってしまっており、『ストII』パターンに戻すことが感覚的に難しかったようだ。

同時に“濃い”キャラたちに感情移入できなかった人も多かったらしい。

結論。よーするに、『鉄拳』をやり込む前に敬遠しちゃった人が多かったわけね(涙)。



▲オープニングデモに登場するギョロ目カズヤ。この“濃さ”に拒絶反応を示した人も多かった。



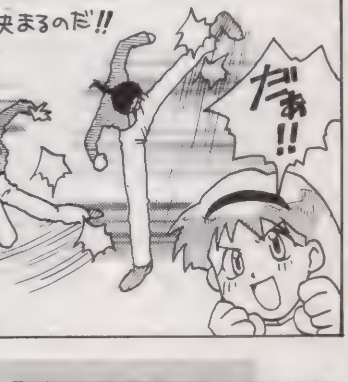
『鉄拳』マニアになって「もの知りねっ」て言われたい人だけ読むお話 その2

●ボタン同時押し時の優先順位

今号42ページからの記事内でも触れられているように、4つのボタンのうち2つを同時に押すと、優先順位の高い方が自動的に選択されて出る。優先順位は全キャラ共通で「パンチ>キック」かつ「左>右」。つまり「左パンチ>右パンチ>左キック>右キック」となるのだ。左右パンチ同時押しだと左パンチが、右パンチと左キック同時押しだと右パンチが、それぞれ出るわけ。では右パンチと右キックを同時に押すとどうなるのか？　そう、右パンチが出る……ってのはウソ。正解は右パンチ&右キック投げ（相手が間合いの外にいる場合は空振り）になるのだ(笑)。なお、パンチは出るまでの速さに比例しているが、キックは出の遅い左キックが優先されてしまうので、左右キックを同時押ししてしまった場合は覚悟しておくこと。

続いて3つのボタンを同時に押した場合について。この場合はパンチやキックのような打撃技よりも投げ技が優先される。左パンチと右パンチと左キックを同時押しした場合は、各ボタンの優先順位に関係なく左パンチ&左キック投げを出すことになる。もちろん、右パンチと左キックと右キックを押した場合なら右パンチ&右キック投げだ。

最後に4つのボタンをすべて同時に押した場合にも触れておこう。打撃技よりも投げ技が優先されるのは3つ同時押しの場合と同じ。2種類の投げ技のどちらが出るかというと、優先順位どおりに左パンチ&左キック投げが出るのだ。



▲左右同時押しでも両足で蹴ることはない(笑)。しゃがみ時も同様。



『鉄拳』マニアになって「もの知りねっ」て言われたい人だけ読むお話 その3

●ボタン時間差押し投げ

あらかじめ左（右）パンチを押し続けておくとその後に左（右）キックを押すだけで投げを出すことができる。これを利用することで、キングのツームストンパイルドライバーなどを狙って出すことができるようになるのだ。ツームストンを出したいのに、コマンド入力が確実でないためにジャガードライバーになってしまう経験を持つ人も多いだろう。そんな時はあらかじめ左パンチを押した状態のままコマンドを入れ、最後に右パンチを押すようにしてみよう。失敗してもただの右パンチになってくれるぞ。相手を投げられない状態で同様の操作をした場合、キックを出さずに空振りのモーションとなるので、コマンド練習にも役立つ。投げを空振りする動作をすれば、正しくコマンド入力している、ということになるからだ。

●連射ボタンを利用してコンボを出す方法

２つのボタンを連打することでコンボを出すことも可能だ。ボタンコンフィグ３の基本設定でいえば、特定のＬボタン、Ｒボタンを連打することでその代わりとなる。ただしカズヤの鬼哭連拳は同時押しコマンドが同じとなる閃光烈拳が優先されてしまうため出せない。

実は10連コンボも、最終的に４つのボタンを連打すれば簡単に出せる。連射スイッチを入れたジョイスティックならば「Ｒ２を押し、すぐにＬ２を押す（Ｒ２は押しっぱなし）」という操作でＯＫなのだ。ただしジャックとミシェールを除く。



▲編集部関係者が愛用しているホリのジョイスティック。「鉄拳」には欠かせない周辺機器だ。

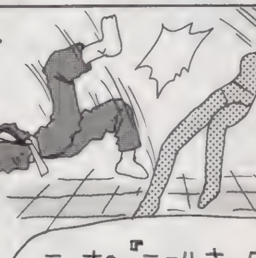


『鉄拳』
マニアになって「もの知りねっ」て言われたい人だけ読むお話 その4

●相手をダウンさせたら一気に攻め込むべし

対戦格闘ゲームでは、もうおなじみとなった飛び道具や無敵技。だが、このゲームには飛び道具はもちろん、無敵技も存在しない。それでいて長めのガード不可能状態が存在するため、実をいうと困ったことにもなりかねないのだ。そう、起き上がり時の攻防では、ダウンした側がかなり不利になってしまうのである。ダウン攻撃としても使える攻撃判定の広い技（ニーナのニールキックがその代表例）を自分がダウンした時に重ねられたところを想像してもらえば、この意味はわかるだろう。結果は①反撃しようとしたこちらの技の出かかりにニールキックを喰らう、②逃げようとして回転したところにニールキックを喰らう、③うまく回転して逃げられる、の3パターンのどれかになるはず。ダウンしたらレバーをできる限り早く動かし、ひたすらボタンを押しまくって、一刻も早く敵の攻撃範囲から抜け出すしか方法はない。逆に相手をダウンさせることに成功したら、情け容赦なく攻撃を重ねるべし。そういうシステムのゲームなんだから。

ただし、タイミングよくダウン攻撃を決められるようになるまでにはそれなりの修練が必要となる。つまり、これもテクニックのひとつというわけ。相手の起き上がり時がチャンスとはいえ、それを活かせない人も多い。「起き上がりにニールキックなんか重ねるなよなー」とブーたれるよりも、そういう状況に追い込まれないよう精進しよう。それが『鉄拳』の戦い方なのだから。



▲掌握に魅入られて、ニールキックの強さに惹かれる。

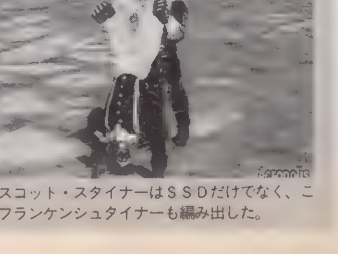


『鉄拳』
マニアになって
「もの知りねっ」て
言われたい人だけ
読む
お話
その5

●キャラが使う技について

プロレスラーのキング（正確にいうとメキシコ式プロレスであるルチャリブレのルチャドール）はメジャー系のプロレス技をたくさん持っている。だが中には、技への入り方が実際のプロレスと異なっているものもあるのだ。例えばフランケンシュタイナー。これは本来ドロップキックの要領で下から上へと飛びついて決めるものであり、ゲームのように「ジャンプしての両足踵落とし」風な体勢から入ることはまずない。もちろんダウン攻撃としても使わない(笑)。その一方で本物以上に美しい(!?)技も多数ある。ミシェールの3種類の投げ技などがその代表例だ。余談になるが『鉄拳』に登場するプロレス技の中には、人名が含まれているものが3つある。アーマーキングのスタイナー・スクリュー・ドライバー（スコット・スタイナー）、キング&アーマーキングのDDT（デンジャラス・ドライバー・テンリュウ／天竜源一郎）、同じくアリキック（サイ・キックと呼ばれる技と同じだが、アントニオ猪木が対モハメッド・アリ戦で使ってからはこう呼ぶようになった）がそう。

続いて骨法（&合気道）の使い手であるニーナの技について。関節技の基点となる「掌握」という技は本来、特定の技の名ではない。骨法では相手を動けなくし、その状態のままこちらの攻撃を一方的に決めることを「不動打ち」と呼び、戦いの基本としている。その前段階として相手の動きを止める動きの総称が「掌握」なのだ。



▲スコット・スタイナーはSSDだけでなく、このフランケンシュタイナーも編み出した。

●印からは基本的に予想&希望です。ダメ?

ゲーマーズ パーフェクト ニュース

GAMER'S PERFECT NEWS

予想&希望付き

■ソニー新社長誕生！　プレイステーションの未来は？

電機大手のソニー株式会社は臨時取締役会を開き、大賀典雄社長が会長に就任し、後任の社長に出井（いでい）伸之常務が昇格する人事をとり決めた。橋本綱夫副社長は副会長に昇格する。いずれも4月1日付。新社長に就任する出井常務は昨年取締役から常務に昇格したばかりで、常務陣の中でも最若手。今回の人事で先輩常務や専務、副社長計十三人を一気に抜いてソニーのトップに立つことに。

●ゲーマーズニュース、記念すべき第1報はソニーのトップの人事異動ネタ。まあ、ソニーくらい大きな会社になると、社長が替わったからって、突然の大きな方針変更はないだろうけど、プレイステーションの未来を占うためには大切な要素となる。4月1日で社長となった出井氏は、ソニー・フランスの設立にかかわるなど海外勤務が長く、音響事業本部のオーディオ事業部長時代はCDの開発に携わり、ビデオ事業、広報・宣伝、企画部門など、様々な分野を担当した経験がある強者。マルチメディア時代に本当の意味で対応できる人物という理由で抜てきされたらしい。都内のホテルで記者会見した大賀前社長は、今回の人事について「音楽、映像から、コンピュータ分野など、幅の広い仕事をしている当社としては、技術などの動きに敏感で、詳しい人でなければならず、この意味でも出井常務しか該当者がいなかった。だいぶ前に決定していた」「TVゲームなどソフトウエアが分かる人」と語ったということなので、ソニーが今後もコンピュータゲームという新たな事業分野に意欲的であることがわかると思う。「今の技術がどの方向に進んでいるかという嗅覚がなければ経営はできない」として、出井氏が広告宣伝本部長なども経験していることも評価したそうだ。ゲームで考えればわかるように、ソフトは消費者の好みを第一に、しかも細かく的確にとらえる感覚がないと、商売にできないところがある。まあ、広告宣伝も消費者のニーズに答えるって意味では、通じるところがあるもんね。大賀氏は「広告宣伝を経験しないと経営者として画竜点睛を欠く」と言い切ったらしいから、相当信頼しているということなのでしょう。まあ、ゲームのこともわかる人（たぶん）が社長様になられたってことで、少なくともユーザー無視でどんどんニューマシンを出しちゃうようなことにはならないハズだから、安心していいんじゃないのかな？

■カプコン、32ビットマシンのソフト制作を強化

カプコンはPS、SSなどの32ビットゲーム機用のCD－ROMソフトを4月からの1年間で計26タイトル発売する。一方、SFCなどの16ビット機は8タイトルと、32ビットのソフト制作を強化していく考え。機種別のタイトル数はPSが12、SSが9、3DOが5。格闘などのACTに加え、実写映像を取り込んだインタラクティブ（対話）型のアドベンチャーソフトが中心となる。PS用ソフトのラインナップとしては、すでに「ヴァンパイア」「ストリートファイター　ザ・ムービー(仮)」といったタイトルが発表されている。

●オリジナルにも期待大だけど、やはりアーケードで鍛えたカプコンとしては、移植モノも多くなるハズ。とりあえず最近のアーケードの中心である、CPシステム、CPシステムIIを使用したソフトをバンバン移植してほしいぞ。「ロストワールド」「D＆D®」「大魔界村」「ヴァンパイアハンター」……評判の良かったタイトルを挙げただけでも、ワクワクしてきちゃうね。

■松下、MCA映画を売却！

松下電器産業は、傘下の米映画・娯楽大手MCA株式の80%をカナダの飲料大手のシーグラムに57億ドルで売却。鳴り物入りの買収からわずか4年あまりしかたっていない今回の売却は、松下固有の台所事情もあるにせよ、マルチメディア・ソフト事業の買収を急いできた日本の家電業界に少なからずショックを与えた。

●松下といえば、パナソニック。パナソニックと言えば、3DO。実際には関係ないとは思うけど、かなりソフトラインナップも充実してきて、ゲーマーの関心も高いだけに、このお話はちとマイナス材料？　まあ、最近はアメリカ産ソフトより、日本産ソフトの方がバンバン発売されてるからいいんだけどね。



ゲーマーの、ゲーマーによる！
ゲーマーのためのニュース！
ゲームミュージック
＋LDリストまで付いて、
データ管理は完璧です
最近起こった重要情報も交えて
小さい文字をあなたの脳に、
直接データで送り込みます
受信の準備はいいですか？
それではダウンロードを
開始して下さい

■ナムコに続き、コナミもソニーの業務用ボード開発！

コナミはPSとリンクする業務用ゲーム機のマザーボード（基板）を開発した。これを機にPS市場を考えた業務機用のゲームソフトの開発を始める。この業務機とリンクする新システムを使用したソフトは年内に3タイトルを発売の予定。

●業務機（アーケード）からの移植は、宣伝広告などの点でコストパフォーマンスに優れているのは、ネオジオ（CDじゃないよ）で証明済み。ナムコの業務用との互換ソフト第1弾「鉄拳」の例を見ればわかるように「アーケードと同じなら買ってもいいなぁ」っていう人は多い。現在は格闘ACTにSTGとか、RCGでしか考えられない商品戦略だが、オリジナルで出すよりも期待や評判が高まるのは確かだよね。特にコナミはMSX当時の10倍カセットや、FCロムに音源チップを無理矢理載せるなんていうイカス荒技が得意なメーカー。というか、日本で指折りの、高レベルでハードも理解しているソフトメーカーなので、PS互換のマザーボード（マザーボード＝基板の基本使用となるボード。この板にゲームのICを差し替えたりして筐体に突っ込むとアーケードマシンの出来上がり。ちなみにネオジオはMVSというシステムで、アーケードでもカセットでゲームを交換する。前述のCPシステム、CPシステムIIは基板交換式）もかなりの高クオリティになるハズ。まあ、あんまりPSよりも良くしちゃうと移植は大変なので、ホドホドにするだろうけど。あ、ちなみにSSとリンクする業務用のマザーボード、ST-Vと互換のボードも開発していくらしい。3DOにも対応していくなんて言ってるらしいし……やるな古株コナミ。でも「ときめき」も早く出してくださいね。

■大作S・RPG「アーク　ザ　ラッド」キャンペーン！

4月末より全国のPS取扱店にて「アーク　ザ　ラッド」がプレイ可能なデモデモプレイステーション6号が登場する。このデモデモ版「アーク」をプレイしてパスワードを探すのが、デモデモトライアルキャンペーン。まずはゲーム中のどこかに隠されているパスワードを見つける。見つけたら官製ハガキに、パスワード、プレイしたお店、自分の名前、住所、年齢を記入してSCE「アーク　ザッド」係に送ると、以下の特典が。特典：抽選で500名にPS特製ソフト＆メモリーカードキャリングケース進呈。

●キレイなグラフィックと肉声バリバリしゃべりまくりで、期待バッチリな　S・RPG「アーク〜」。上記のキャンペーンの他にも店頭で予約した人を対象の予約キャンペーンも実施される。こちらは先着で「アーク　ザ　ラッドスペシャルプレミアムキット（ワールドマップ・モンスター辞典）」を進呈。どうせ買うんならイロイロもらったほうがいいモンね。ガッチリキャッチだ！

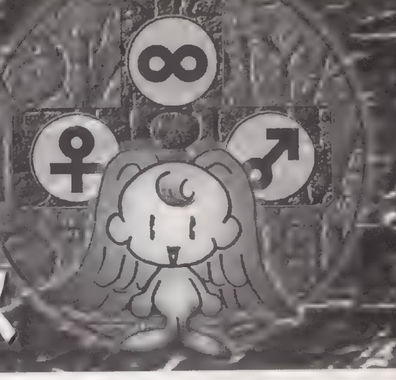
■英国ソニー、日系企業初の王室御用達に

ソニーの子会社である英国ソニーは3月23日、チャールズ英皇太子から「ロイヤル・ワラント・オブ・アポイントメント」（王室御用達）の資格を授与された、と発表した。日系企業の製品が、英王室御用達として認められたのは初めてのこと。今後、英国内で生産、販売、輸出されるソニーのカラーテレビ、オーディオ機器など全製品に、王室の紋章と御用達を示す銘の使用が認められる。王室お墨付きの初出荷は、今月末からになりそう。紋章は、レターヘッドや名刺にも印刷されることになる。ソニーは1969年、英国ソニーを設立。翌70年、チャールズ皇太子が大阪万博のため来日した際、盛田昭夫名誉会長に対し「工場をつくるなら、是非、私の領地であるウェールズにしてほしい」と依頼。皇太子の〝直訴〟もあってか、74年には欧州で初の現地生産拠点として、ウェールズに工場が設立された。英国ソニーは「四半世紀以上にわたる対英関係が実を結んだ。名誉なことと受けとめている」とコメント。

●ということは、もし英国でプレイステーションが作られれば、英国王室の金色のライオンとスコットランドのユニコーンが盾を支えるあの紋章が刻まれる、特別限定版ってことになる。なんとなく偉そうだから欲しいなぁ。英国はゲーム文化が受け入れられやすそうだから（ソニック人気が良い例）地域限定版PSを作ってくれないかなぁ。そのあかつきには個人輸入でもして手に入れるっス。

予想&希望付き

GAMER'S PERFECT NEWS
ゲーマーズ パーフェクト ニュース



●印からは基本的に予想&希望です。ウキ？

■北京で海賊ソフト摘発！　コピーソフトに明日はない

セガ・エンタープライゼスは、中国の当局が３月９日に実施したゲームソフトなどの海賊版に対する強制捜査に立ち会い、協力したと発表した。トラック四台分、総額数百万元（数千万円）相当のゲームソフトの模造品などが押収されたという。２月に米中による知的所有権交渉が決着した後、初めての強制捜査だった。同社によると、捜査は北京市朝陽区、崇分区など四区の工商行政管理局が、区内にある組立工場、卸業者、小売店など７カ所に対して行ったもの。セガの技術担当社員ら二人は捜査に同行し、同社のゲームソフトや「メガドライブ１、２」などのゲーム機の模造品・付属品などの押収に協力したらしい。セガは、被害総額などが分かり次第、裁判に訴えるか、示談で解決するか決める方針。

●とりあえずセガのネタだけど、今後ＰＳに起こるであろう、大きな問題のうちのひとつ、海賊版。ＣＤ－ＲＯＭを使用している場合、ＳＦＣなどのＲＯＭに比べて、コピーが比較的カンタンに行えてしまう。これまで、中国をはじめ、台湾、香港など、東南アジア諸国にはきちんとした知的所有権が存在しなかったため、まさにコピー天国だったのだ。が、今回の件によって、各国の取り締まりが厳しくなれば、しだいに正常化していくハズだけど……。ちなみに海賊版が横行すると、市場の悪循環が起こり、ゲーム市場そのものがダメになる危険もあるからなぁ。中国ではメガドラが、年間約百万台も流通している。ところが、正規品はハードが¥15,000前後、ソフトが¥3,000前後するため、違法コピーした模造品が半値から四分の一の値段で出回り、正規品はほとんど売れていない状態だったらしい。

■ハドソン・「天外魔境」シリーズを他機種対応に

ハドソンはこれまでＰＣエンジンのオリジナルＲＰＧとして制作していた「天外魔境」シリーズの他機種展開に乗り出すと発表した。シェアの高い任天堂、そしてセガが決定済み。大型ＲＰＧの他機種対応はかなり異例の事態で競合メーカー及び業界に様々な影響を与えそうだ。

●ＳＦＣは95年末に「天外魔境ＺＥＲＯ」、96年春に、ＳＳで「天外魔境外伝　第四の黙示録」、ＰＣ－ＦＸで「天外魔境IIIＮＡＭＩＤＡ」を発売するらしい。ＣＤ－ＲＯＭを使用したＳＳ、ＦＸはともかく、ロムのＳＦＣ（従来ＲＰＧソフトの倍以上のデータをぶちこめる新開発の特殊カートリッジを使うらしいが……それでも32Mの２倍で64Mだしな）で、生音と大容量を売りにした「天外」がどれだけがんばれるのか？　ちと心配ではある。実際、プログラムに本誌レビューやコラムでお馴染みの岩崎さん（これまでに岩崎さんの関わったＣＤ－ＲＯＭのＲＰＧは「イースＩ・II」「天外魔境II」「エメラルドドラゴン」。どれも他のゲームとはシステムのまとまり方が尋常でないのはプレイした人なら容易に気づくことだと思う）が参加しないのがなぁ……それにしてもなぜＳＳとＦＸなの？

ＰＳはどうしたんだハドソン？

■バーチャルの最高峰！　ディズニーの挑戦

ウォルト・ディズニー・イマジニアリング社の「発明」したマジックライドカーペットは、映画「アラジン」のバーチャルリアリティ作品。シリコングラフィックス社製のOnyx（ＰＳソフトなどの作成に使われているグラフィックワークステーション、インディ・インディゴの上位機種）を３台と特製のヘッドマウントディスプレイ、動くサドルと操縦棹、そして一番重要なソフト。これらを合わせると１セット、１億5,000万円。

●これで、とてつもない、現在地球で考えうる最高のバーチャルリアリティ空間が再現できる。すでにフロリダの、ディズニーワールドでは４台設置されているというからもう……ディズニーったら怖いモノ知らず。東京ディズニーランドへの導入はまだ未定ということなので、これからのゲーム世界（時代はバーチャルって感じですから）の未来が感じたかったら、アメリカまで行くしかないでしょう。

■ゲームエキスポ開催！　博覧会はＰＳの祭典と化すのか？　ファーストインプレッションレポート

３月24～26日、フジサンケイグループ主催のゲーム見本市「ゲームエキスポ'95」が千葉県幕張メッセで行われた。ＳＦＣ、バーチャルボーイ、３ＤＯ、パソコン、そしてＰＳと、これまでの見本市にはない豊富なバリエーションが特徴。人気ゲーム「闘神伝」「鉄拳」のゲーム大会、「ときめきメモリアル」のラジオ公開録音など、各ステージ、またはメインステージでのイベントも盛りだくさんで進行した。

●このゲームエキスポ、当初はＳＳ、ＳＦＣなど全てのマシン、ジャンルを集める予定だったのだが、当日、会場の半分を占めていたのはＰＳ。我々ＰＳ専門誌の人間にとってはとてもありがたかったのだが（笑）、主催者側ではやはり全機種を集めたかったようだ。セガは同期間に独自に幕張プリンスでイベントをやっていたし（笑）。そんなわけで会場はまさにＰＳ天国！　ソフト展示数もかなりのモノで、大盛り上がり大会の３日間でした。当日話題になっていたゲームタイトルをピックアップしてみよう。

「機動戦士ガンダム」：３ステージ遊べるバージョンを展示。バランス調整がきちんとなされれば、かなりのレベルの３ＤＳＴＧとなるのでは？

「鉄拳」：バツグンの移植度が魅力。ホリ電機のジョイスティックを購入すれば、ほとんどアーケードのノリでゲームプレイ可能。まあ、詳しい内容は今号の特集を見てね。ゲーム大会も開催され、熱いイベントが行われていた。

「ZERO　DIVIDE」：いままで謎のヴェールに隠されていたタイトル。「ジェノサイド」のＺＯＯＭの作品だけに、細かい演出等、ポリゴン格闘のもうひとつの可能性（人間っぽさの追求を捨てる）をかいま見た気がした。操作が全く「バーチャファ○ター」なのも、ＰＳの３Ｄ格闘の穴を埋めるようなうまさが感じられる。今回のバージョンは完成度20%。キャラは４体のみ。

「アーク　ザ　ラッド」：良くしゃべるS・RPG。うざったく思う人もいるかもしれないが、これはこれで次世代機っぽくていいのではないだろうか？　あとはシナリオ部分の演出、バランス等の、細かい点が気にかかる。グラフィックのデキはすでに合格点。

「新日本プロレス・闘魂烈伝」：動きが少しゆっくりな気がするものの、良くなじんだポリゴンとテクスチャーで人間くさいリアルな動きがなかなか。キャラが大きいため、ワザが決まるとうれしくなる。

「エースコンバット」：ポリゴンバリバリでリアルなのかもしれないが、ちと遅く感じられるのが……。日本人にフライトシミュレータを浸透するのは難しいのかもしれない。

「ガンナーズヘヴン」：ＭＤソフト「ガンスターヒ―○―ズ」を１Ｐ専用にして、処理落ち、キャラ欠けをなくしたような２Ｄの横スクロールＳＴＧ。次世代機特有のハデさはそんなにないが、値段分、堅実に楽しむことが可能。

「メタルジャケット」：動きの処理が速い反面、グラフィックが犠牲になってるのかも。バランス的にはもう少し練り込む必要があるような気がした。通信ケーブルで２台のＰＳをつないで、対戦プレイが可能。でも……モニター２台は……キツイかも。

「闘神伝」：超闘神大武会で盛り上がっていた。さすが、ＰＳ第１弾３Ｄ格闘。そのレベルは超高い！　参加希望者が最も多かったのはこのブースかも。

「ときめきメモリアル」：すでに発表されている素材とあまり変わらない発表であったにも関わらず、やはりかなりの人気。特に出演声優さんをまじえての公開録音はトキメキストを大量に集めていた。

「ドラゴンボールＺ　超武闘伝ＰＳ－Ｘ」：まだまだ開発バージョンといった感じで、動きのカクカクしているＳＦＣ版といった感じ。まだまだこれからといったところ。

夏発売に延期された期待の「ヴァンパイア」の出展がなかったりと、一部すかされた感もありましたが、ＰＳの盛り上がりを体感できるイベントでした。

■マイクロソフト＋スピルバーグで何ができる？

マイクロソフト社と、スティーブン・スピルバーグ監督らの映画製作会社ドリームワークスは３月22日、双方向エンターテインメントなど、将来の娯楽事業の開発をにらんだ共同会社を設立すると発表した。新会社は両社が50%ずつ出資しロサンゼルスとシアトルに拠点を置く。名称は「ドリームワークス・インターアクティブ」の予定。

●ハリウッドとコンピュータ産業の協力事業の中でも、最強とみられるこの「ドリーム～」。才能と資本がくっついた時に何が起こるのか、ドキドキしちゃうよね。当然、ゲーム制作にも乗り出すハズだから、期待して待とう。

■95年ガイナ祭は７月22日開催！

「プリンセスメーカー」で有名なガイナックスが主催する恒例の祭典、ガイナ祭が今年も茨城県、潮来で開催される！　コスプレ有り、豪華ゲスト有りの一泊二日の濃～いイベントに参加したい人は〒180 東京都武蔵野市中町2-5-22 ㈱ガイナックス・ガイナ祭係まで・ＴＥＬ 0422-53-5568（月～土、10時半～20時）

■井上喜久子のトワイライトシンドローム放送開始

「あぁっ女神さまっ」のベルダンディー役で人気の声優、井上喜久子さんがパーソナリティを務める番組が文化放送系で４月14日（金）AM2:30より、放送が開始。ヒューマンのＰＳソフト「トワイライトシンドローム」と完全連携した番組は、学校の怖い話や、ホラーな経験などを中心に、全編恐怖で構成される。真夜中にホラーをどうぞ。

■万引き防止のサブリミナルCDの効果

ビクターエンタテインメント発売の「万引き防止」というタイトルのＣＤは文字通り、かけているだけで「万引きをしたくなくしてしまう」。これは、オペラ歌手が通常の32倍のスピードで録音したメッセージを、１／32の長さに圧縮。人間の可聴帯域の限界近辺（16～20ＫＨｚ）のサブリミナル効果を作り出すビクターオリジナルの製品。実際全国書店などで使用されかなりの効果を得ているらしい。

●人間の潜在的意識に直接話しかけることになる、サブリミナルの技術は、実はかなり高度なモノが開発されているらしい（軍事系とか）。こうなってくると、将来、心理操作などで悪用されないかマジで心配かも。

●印からは基本的に予想&希望です。ウヒョ？

■本格STG！　ガンバードイラスト募集！

　プレイステーションに移植決定となった彩京のＳＴＧ、『ガンバード』。本作品に関連するイラストコンテストが開催される。応募された作品は著しく非常識なモノ以外は「すべて」発売版の「ガンバード」ＣＤロム内に収録される予定。これは応募すれば必ずＣＤに自分の作品が入るってことだから、腕に覚えのある人もない人も、ぜひチャレンジしてみよう。抽選で豪華プレゼントも用意されているから、やるっきゃない？　通常イラスト：サイズＡ４以下、カラーモノクロ問わず。ＣＧイラスト：横640×縦480ドット以下。画像形式はBMP、JPEG、TIFF、GIF、MAG、PI、PSD、PIC、Q4に限る。圧縮する場合はLHAを使用する。しめ切りは７月31日（当日消印有効）。賞品・ガンバード業務用基板×１名、イラスト複製原画パネル×５名、オリジナルテレフォンカード×100名。あて先は……

〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル三坊堀川張55-1
大同ビル５階 ㈱彩京 ガンバードイラスト係

■８月５日！　夏休みロードショーにクリスタニアか！

　今年８月、電撃文庫創刊２周年記念アニメ「はじまりの冒険者たち　レジェンド・オブ・クリスタニア」（同時上映・スレイヤーズ）が全国東映系でロードショーされる。小説、リプレイ小説、ＴＲＰＧルールブックと、マルチに展開するクリスタニアワールドが、これによりいっそうパワーアップすること間違いなし！　断崖絶壁に閉ざされた禁断の大地で、人と神獣が繰り広げる壮大なストーリーは、キミの心をつかんで離さないぞ。ロードス島戦記の作者／水野良が送る上質のファンタジーが今、ヴェールを脱ぐ。これを記念して、オリジナルテレカを10名様にプレゼント。官製はがきに住所氏名、年齢などを記入して、電撃ＰＳ、クリスタニアテレカ係まで。

■ＴＶ新番組、要注意アニメチェック！

　天地無用！　……ご存じ、ＯＶＡで大人気の「天地無用！」が、ついにＴＶアニメ化。キャストなどはほとんどそのまま。主人公の高校生、天地は４人の美女に囲まれてモテモテなストーリーもほとんどそのまま。１度見ちゃうと、もう１度ＯＶＡを見直したくなっちゃうぞ！

毎週日曜日PM6:30、テレビ東京系ネットにて４月２日から放送が開始されている。

　ストリートファイターＩＩＶ……あの「ストII」の戦いが繰り広げられる何年か前……春麗が父の復讐を考えるまでもなく、リュウとケンがただただ修行に燃えていた頃。今度のＴＶ版ストIIはゲーム版のプレストーリーに当たる。これまで謎だった様々な疑問が一気に解消されるハズ？

毎週月曜日PM7:00、日本テレビ系ネットにて４月10日より放送が開始されている。

■ＰＳ業界イカスウワサ！　はたして真相は？

①あのスクウェアがＰＳ業界参入！　という超スゴイ情報が一部の情報誌によって伝えられた。急きょ小社も、その件を直接スクウェアに質問してみたが、「完全なデマ」とのこと。パソコン通信関係で一気に広がったこのウワサ、参入したらいいなという願望も手伝って、未だに信じている人も多いという。

②最近、光栄の価格設定が注目の的。ＳＳの「三國志IV」は¥14,800。ひょっとしてＰＳでも１万円を超えるの？　マネするメーカーが出てくるからなぁ……できれば勉強して欲しいところだが……どうか？

■最新CD発売日リスト・ゲームセレクション

　ゲームミュージックはこれで完璧！　でしょ？

髭神伝　リテイク＆リミックス（発売中／￥2,800／ＳＯＮＹレコード）
エイリアンソルジャー（発売中／￥2,000／東芝ＥＭＩ）
フェーダ・スーパー・トラックス（発売中／￥2,800／ＮＥＣアベニュー）
水滸演武／DATAEAST（発売中／￥1,500／ポニーキャニオン）
真・女神転生～東京黙示録～（発売中／￥2,800／ＳＯＮＹレコード）
餓狼伝説３／ＳＮＫ（発売中／￥1,500／ポニーキャニオン）
アイドルプロジェクト（発売中／￥3,000／ＫＳＳレコーズ）
聖羅Ｖ　音楽＆ドラマ集（発売中／￥3,000／東芝ＥＭＩ）
國府田マリ子のRadio Canvas　Vol. 2（発売中／￥3,800／キングレコード）
ツインビーPARADISE 2　Vol. 5（発売中／￥2,800／キングレコード）
第４次スーパーロボット大戦（４月26日発売／￥2,800／キティレコード）
負けるな！　魔剣道・ドラマCD（４月26日発売／￥3,000／データム・ポリスター）
英雄伝説III～白き魔女～完結編（４月29日発売／￥3,000／キングレコード）
愛・超兄貴（５月17日／ＣＤ・価格未定／東芝ＥＭＩ）
レディストーカー（５月19日／￥2,800／メディアレモラス）
あすか120%（５月21日／￥2,800／ＮＥＣアベニュー）
ドラゴンナイト＆グラフィティ（５月21日／￥1,500／ＮＥＣアベニュー）
交響曲イース'95（５月24日／￥3,000／キングレコード）
ツインビーPARADISE 2 Vol. 6（５月24日／￥2,800／キングレコード）
ナムコEX Vol.18 グレートスラッガーズ（５月24日／￥1,500／ビクター）
ナムコEX Vol.19　エアーコンバット22（５月24日／￥1,500／ビクター）
ツインビーヤッホー！　（仮）（６月７日／￥2,800／キングレコード）
ＯＶＡ卒業　イメージヴォーカル集（８月21日／価格未定／東芝ＥＭＩ）

■最新ＬＤ発売日リスト・アニメセレクション

　最近発売のＬＤも完全チェック！　これでバッチリ！

KEY THE METAL IDOL Ver.3「カーソルII」（発売中／¥6,000／ポニーキャニオン）
同級生③（発売中／¥6,800／ピンク/パイナップル）
KEY THE METAL IDOL Ver.4「アクセス」（発売中／¥5,000／ポニーキャニオン）
ブラック・ジャック　第４話（発売中／¥4,800／ブラック・ジャック制作実行委員会）
青空少女隊　801ＴＴＳ；DEFCON（発売中／¥5,800／日本ビクター）
イクセリオン②（発売中／¥5,300／ケイエスエス（日本ソフトシステム）
テッカマンブレードII　Vol. 5　Derty―NIGHT（発売中／¥5,800／キングレコード）
天地無用！　ＴＶ前夜祭（発売中／¥2、884／パイオニアＬＤＣ）
天地無用！　魎皇鬼　第11話「女神降臨」（発売中／¥4,800／パイオニアLDC）
THE八犬伝～新章～第７話「厭離穢土」（発売中／¥4,800／パイオニアＬＤＣ）
負けるな！　魔剣道（発売中／¥6,800／データム・ポリスター）
熱砂の惑星II－性の牝犬ケイトー（発売中／¥6,180／ビームエンタテインメント）
YAMATO2520　Vol. 1（発売中／¥9,800／ボイジャーエンタテインメント）
Ｄ・Ｎ・Ａ２②（発売中／¥8,034／バンダイビジュアル）
疾風！　アイアンリーガー第４巻（発売中／¥5,974／バンダイビジュアル）
リューナイト　アデューレジェンド８（発売中／¥8,034／バンダイビジュアル）
精霊使い完全予約限定版（発売中／¥9,800／ソニー・ミュージックエンタテインメント）
ガッチャマン　Vol. 3（発売中／¥7,800／日本コロムビア）
KEY THE METAL IDOL Ver.5「スクロールＩ」（発売中／¥5,000／ポニーキャニオン）
新エンジェル②（発売中／¥6,800／ピンクパイナップル）
真・女神転生　前編（発売中／¥5,800／ソニー・ミュージックエンタテインメント）
テッカマンブレードII Vol. 6（発売中／¥5,800／キングレコード）
アミテージ・ザ・サード第２巻（発売中／¥5,800／パイオニアＬＤＣ）
KEY THE METAL IDOL Ver.6「スクロールII」（発売中／¥5,000／ポニーキャニオン）
疾風！　アイアンリーガー第５巻（４月25日／¥5,974／バンダイビジュアル）
オーガス０２　第６巻（４月25日／¥4,800／バンダイビジュアル）
Ｃ・Ｄ・シリーズVol. 1「奇妙な果実」（４月25日／¥5,800／リイド社）
銀河英雄伝説　第３期（４月25日／¥9,000／徳間書店）
黄龍の耳（前編）～美那の章～（４月26日／¥4,944／バップ）
KEY THE METAL IDOL Ver.7「ラン」（５月１日／¥5,000／ポニーキャニオン）
同級生・ファイナル（５月12日／¥6,800／ピンクパイナップル）
ブラックジャック第５話（５月21日／¥4,800／ブラックジャック制作実行委員会）
女神天国第１巻（５月24日／¥5,800／キングレコード）



◀幕張メッセで行われたゲームエキスポ。会場の半分がＰＳブース。まさにＰＳパワー炸裂といった感じ。



◀コスプレ大会も行われたが、このタカラのイメージガール（モデル）の２人が最もクオリティ高かったりして（笑）。





▲左は本誌１号でインタビューした開発の生地氏。「最後まで責任はとらないと」（本人談）。エイジイカスっすね。右は話題のソフィアの胸。いいです。じかにみるとなお良。

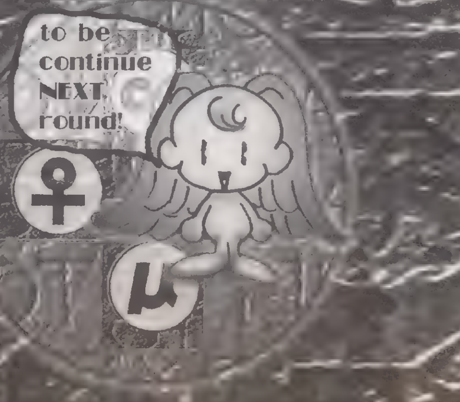


◀「ときめき」イベント、詩織役の金月真美さんを交えての楽しいトーク。盛り上がり方が尋常でなかったです。



◀井上喜久子のトワイライトシンドローム、記者発表。怖い番組になるそうだ。ＰＳソフトはヒューマンから発売予定。

GAMER'S PERFECT NEWS
ゲーマーズ パーフェクト ニュース
予想&希望付き



ウラワザ データベース

今回は、ソフトが少なかったので新作ワザは少なめ。でも、過去のウラワザ完全網羅だから、超便利！

プレイステーションの全ウラワザを網羅！

Ver 1.3（4／22版）

A.IV. EVOLUTION

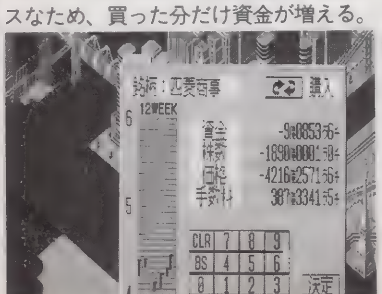
●２つの隠しマップ
：まずは資産を１兆円貯めて、エンディングを見る。その後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めようとすると、「山脈」と「無人島」の２つの隠しマップでプレイすることができるようになる。どちらも難易度が高く、かなりのテクニックが必要。

●駅の名前を変える
：電車またはバスのダイアグラム作成画面で、駅（またはバス停）の名前のところをクリックする。すると、駅やバス停の名前を変更することができるようになる。

●新幹線をバグらせる（新）
：まずは新幹線かリニアを開通させる（どちらでもＯＫ）。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグって姿を消してしまう場合があるので注意。

●ポリゴンキャラを動かす（新）
：資金が１兆円を越えて、エンディングを迎えると、ポリゴンの男が祝福してくれる。この男を、方向キーのどれかを押すことで、動かすことができる。

●資金増殖
：まずはとにかく資金を減らす。そして、コマンド画面の状態で資金をマイナスにする。次に、そのコマンド画面のまま株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。



◀とりあえず資金を減らすだけでいいので、ウラワザを試してみるのは簡単。一度やってみて！

クライムクラッカーズ

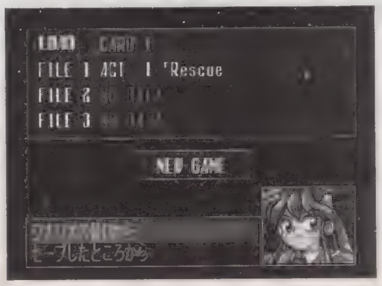
●デバッグモード
：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、○、右、□、セ、スと入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強になる。さらに、ゲーム中スを押してセを押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメセレクト
：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、セ、スと入力。すると、エンディング後のおまけアニメーションを見ることができる。



◀ＰＳの能力の奥深さを堪能できるアニメ。フル画面で超綺麗なアニメがグイングインと動く様は、まさに感動。

●アイテム増殖（新）
：まずは、どのシナリオでもいいので一度アイテムを取る。そして一度その場でセーブして、すぐにそのデータをロードする。次にもう一度セーブして、セーブしたらすぐにリセットをかける。最初からやりなおし、最後にセーブしたデータを使って、「シナリオの最初から」を選ぶ。すると、最初に取ったアイテムを持った状態でシナリオを最初からやりなおすことができ、アイテムを再度入手することが可能。
＊このウラワザは、ＰＳ本体によってできる場合とできない場合があります。



◀ちょっと面倒だけど、そのマップで稼いだ経験値も持ち越せるので便利。メモリーカードは必須だ。

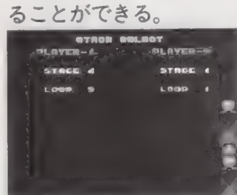
極上パロディウスだ！

●フル装備
：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ｘ、○と入力すると、最強状態にパワーアップできる。コマンドはゲーム中何回でも入力できる上、「パロディウスだ！」と「極上パロディウス」の、どちらでも使用することができる。

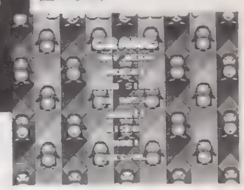


▶国民標準ウラワザ、コナミコマンドはＰＳでも健在なり。

●ステージセレクト
：タイトル画面で、□×５、△×７、○×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、同じコマンドで「パロディウスだ！」と「極上パロディウス」の、どちらのモードでも使用することができる。



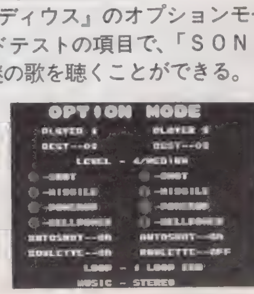
◀「極パロ」の場合、自機を選択した後で、面セレクト画面になる。



▶「パロ」の場合、面を選んだらタイトルに戻るので、そのままスタート。

●手元でリセット
：ゲーム中いつでもいいので、L1＋R1＋セ＋スをしばらく押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。

●未使用の歌が聞ける
：「極上パロディウス」のオプションモードにあるサウンドテストの項目で、「ＳＯＮＧ１～３」という謎の歌を聴くことができる。これは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていた。



◀サウンドテストでここに合わせればいいのだ。３曲あるぞ。

見出しの後に（新）とあるのは、今回採用された技です。今回の採用者は、Lv0（２名）：東京都　なべおっちくん、富山県　三瀬誠二くん。Lv20（１名）：神奈川県　河瀬直人くん。Lv50（８名）：島根県　八木沢雄二くん、東京都　内山諭くん、埼玉県　らんぷーくん、千葉県　少年Ａくん、群馬県　久保浩二くん、山梨県　高岡麻里衣くん、東京都　べほまくん、

●無敵でプレイ

：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、X、X、○、□、○、□、✚下、左と入力。これで、自機が無敵状態になり、敵の弾や地形に当たっても死ぬことはなくなる。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることができる。



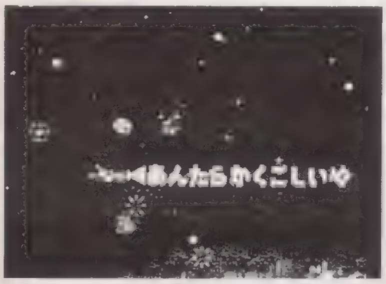
▶前述のステージセレクトと併用することも可能だぞ。

●残機99（新）

：タイトル画面で、X×5、□×7、△×3の順番に押す。5、7、3（コ、ナ、ミ）と覚えておくと楽。音がなったら成功で、自機が99機に増殖している。このウラワザは、『パロディウスだ！』と、『極上パロディウス』のどちらでも使用可能。

●2周目からプレイ（新）

：タイトル画面で、△×5、○×7、X×3の順番に入力する。こちらも、5、7、3（コ、ナ、ミ）と覚えておくと非常に楽。そしてそのままゲームを開始すると、2周目からのスタートとなる。2周目というのは、一度クリアしてエンディングを迎えた後に遊べる、非常に難易度の高いモードのこと。ステージ2から遊べるという意味ではないので注意。

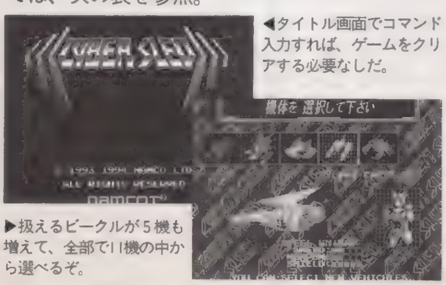


◀鬼のように難しい2周目。最初の面から敵の攻撃が異常に激しい。馴れた人でも手こずること必至。

サイバースレッド

●ビーグルを増やす（新）

：どのランクでもいいので、一度ゲームをクリアした後でもう一度遊ぶと、選べるビークルが5機増えている。また、クリアしていなくても、タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、○と入力すれば、いきなり追加される。増えるビークルの名前と性能については、次の表を参照。



◀タイトル画面でコマンド入力すれば、ゲームをクリアする必要なしだ。

▶扱えるビークルが5機も増えて、全部で11機の中から選べるぞ。

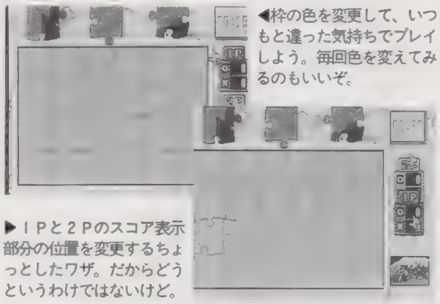
〈増えるビークル一覧〉

名　前	SP	WE	SH
Zーハンター	2	5	2
マッドソルジャー	5	3	1
デストロイヤー	2	3	4
スティールメイト	2	2	5
KANI-C20	4	2	4

ジグソーワールド

●ちょっとした小技（新）

：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をクリック。すると、枠の色を変更することができる。変更できる色は、全部で4色もある。また、1Pと2Pのスコアの部分をクリックすると、スコア表示部分の位置変更ができる。



◀枠の色を変更して、いつもと違った気持ちでプレイしよう。毎回色を変えてみるのもいいぞ。

▶1Pと2Pのスコア表示部分の位置を変更するちょっとしたワザ。だからどうというわけではないけど。

実況パワフルプロ野球'95

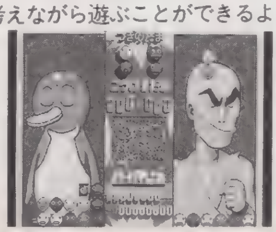
●チェンジアップONLY！（新）

：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、通常モードでも、シナリオモードでも、対人対戦以外ならば同様のことがおこる。このウラワザを使えば、シナリオモードのクリアが楽に。

ツインビー 対戦ぱずるだま

●玉を遅くする

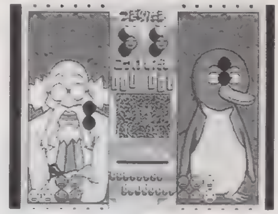
：「アーケードモード」でのプレイ中、1コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。するとなぜか、玉の落下スピードが非常に遅くなってしまう。この状態だと、玉をどこに落とすかじっくりと考えながら遊ぶことができるようになる。ちなみに、これは「アーケードモード」専用のウラワザ。通常の「ツインビーモード」ではできないので注意。



▲写真では分からないけど、いつもより遅くなっています。

●まっくろプレイ

：アーケードモードで、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、X、○と素早く入力する。すると、落ちてくる玉がまっくろになり、完全に落下するまでまったく色が分からなくなってしまう。この状態だと、非常に難易度が高くなる。



▲落としてみるまで、色が分からない。緊張感が増すぞ。

●スキップ

：コンティニュー画面になったらセ。するとキャラを変えずに継続できる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が速い！

●ご褒美エンディング

：オプション画面の難易度を7（一番高い）にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもの文字だけではなく、様々なグラフィックを見られる豪華なエンディングが楽しめる。

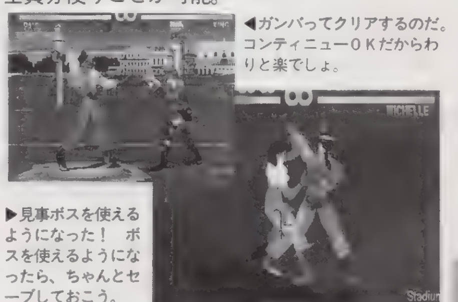


▶偉業を達成した人だけが見れる、本当のエンディングだ。

鉄　拳

●中ボス8人衆を使う！（新）

：まずは、アーケードモードでクリアする。すると、クリアした時に倒した中ボスを使えるようになる。コンティニューしてのクリアでもOKだが、コンティニューしたときに自キャラを変更してはダメ。中ボスは、選んだキャラによって変わってくるので、合計8回クリアすれば全員分使うことが可能。



◀ガンバってクリアするのだ。コンティニューOKだからわりと楽でしょ。

▶見事ボスを使えるようになった！　ボスを使えるようになったら、ちゃんとセーブしておこう。

●デュアルファイター！（新）

：ロード中のオマケゲーム『ギャラガ』で、18.5秒以内にクリアするか、こぼれ弾を5発以内でクリアすると、次の面から自機が「デュアルファイター」になる。ちなみに、『ギャラガ』は全8面だ。全8面をノーコンティニュークリアして何が起こるかは、自分の目で確かめよう。また、△ボタンを押していると連射できることも覚えておくと非常に楽になる。

茨城県　荻窪純平くん。Lv80（2名）：東京都　藤原雅之くん、千葉県　ゴーストくん。以上、13名でした。



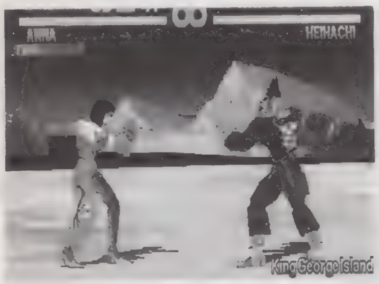
◀アーケード通りの縦画面がマニア心を微妙にくすぐる。横に書かれたインストカードもナムコヲタクにはたまらない。徹底したサービス精神に脱帽だ。



▶2つある条件のうち、どちらか一つを満たせば、このデュアルファイターになるのだ。

●平八が使える!?（新）

：ゲームの最終ボスである「平八」が使えることがハッキリした。ただ、今回は使えるという事実が分かっただけで、その条件はまだ秘密なのだ。大きなウラワザだけに、それなりの苦労をしないといけないようだ！



◀これは敵として登場した平八だ。そうとうな強さを持っているだけに、そう簡単には勝てないのだ。

闘神伝

●ガイアを使う

：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき１コンで↓↘→✚□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればＯＫ。これで、ボスであるガイアを使って遊ぶことができる。どのモードでも使用可能。



▲コマンド入力後、ショウにカーソルを合わせて、上を押しながら決定だ。

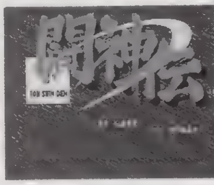


◀ガイアは、動きは遅いけど、攻撃力は非常に高い。ＣＯＭ戦でも非常に有利に戦える。

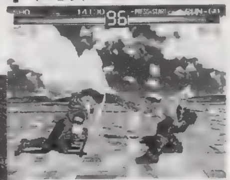
必　殺　技	
火の赤	↓↘→+△OR□
水の青	→↓↘+△OR□
緑の風	↓↙←+○OR×
終の黒(バッドエンド)	→↘↓↙←→+△

●ショウを使う

：まずはガイア使用コマンドを入力し、一度デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに２コンで素早く→↓↘+□。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定。



▼左右から文字が飛んでくるとは、このときのことだ。素早く入力せよ。



▲ゲロ強のお兄さん、ショウ。移動力、攻撃力、共に申し分なしだ。

必　殺　技	
烈空斬	↓↘→+△OR□
飛翔斬	→↓↘+△OR□
死昇斬	←↓↙+△OR□
彗星脚	空中で↓↙←+○OR×
月光扇	空中で↓↑+○OR×
竜撃弾	↘+○OR×
閃光牙	↓↙←+○OR×
万鬼　猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→+△

●演歌を聴く

：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のＢＧＭが流れる。ちなみに、通常のＣＤプレイヤーで12曲目を再生することでも聴ける。

●カメラアングルを変える

：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが４つすべて「ＮＯＴ　ＵＳＥ」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「ＹＯＵＲ　ＳＥＬＦ」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて○＋△＋□＋×を押しながらセを押すと、ポーズ表示が消える。そこで１コンのセを押すと、今度はＬ、Ｒボタンを押すことによって、カメラのズーム操作を行うことができるようになる。

〈アングル操作法〉

アングル操作は、変更可能になった時点で表１の通り。ズーム状態では、表２になり、以後セで切り替え可能。また、表２から表１への切り替え時、ズームアップ（またはダウン）状態だったら、通常の状態に戻されるので注意。

――表１――

Ｌ１	左側に回り込む。
Ｌ２	下側に回り込む。
Ｒ１	右側に回り込む。
Ｒ２	上側に回り込む。

――表２――

Ｌ１	左側にスライドする。
Ｌ２	ズームアップする。
Ｒ１	右側にスライドする。
Ｒ２	ズームダウンする。

●全隠し技を公開

：全キャラの隠し技を完全紹介。どれもコマンドが難しくて困るのだが、ホーの天地激笑とソフィアの高笑いは、２Ｐ対戦などで相手を挑発するのに絶好の技となっている。多少努力をしてでも覚える価値はある。なお、＊印のついた技に関しては、一発で出せるというウラワザがある（詳しくは下を参照）。

エイジ

炎刃　修羅破※	↑↓↑↓→←→←+△○

カイン

レインボウスプラッシュ※	→↘↓←↙←→←+○×

ソフィア

高笑い	→↘↓↘→←↓+△×
サラマンダー※	↘↓↙↓↘←→↓+△○

ラングー

大陸撃沈弾	↗↑↖←↙→←+△○

ホー

曇風鈴虎	→↗↑↖←+□○
天地激笑	→↘↓↘→←↓+△[illegible]
曇々斑々曇斑々※	×□△○←→←→+△

モンド

狂力　邪紅烈舞※	→↗↑↖←→↘↓+△○

デューク

ラ・フィン※	↘↓↙↓↘↓←→+□○

エリス

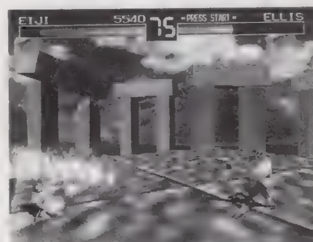
愛・ＲＩ・ＢＯ・Ｎ	→↗↑↖←+□○
スターダスト・ナイト※	↘↓↙↓↘←→↓+△○

ガイア

終末の闇※	↘↓↙↓↘←→↓+△○

ショウ

闇魔　烈襲砕※	↓→↖↑↗←↓+△×



◀主人公エイジの隠し技だ。さすがに主人公だけあってムチャクチャに派手だぞ。技の名前も派手だけどね。これが体力に関係なく、いつでも出せるのがスゴイ！



▶隠しボスであるショウ（エイジの兄貴）にも、ちゃんと隠し必殺技が用意されているのだ。ただでさえ強いのに、こんな技まで出された日には…とほほだ。

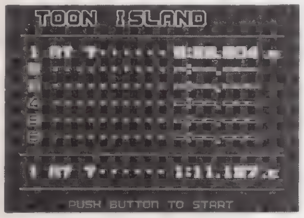
●ボタン一発隠し技（新）

：上に書かれた隠し技の表の中で、※印のついた必殺技に関しては、一発で出せるウラワザがある。そのコマンドは、まずショウを使用するコマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で↘＋Ｘと入力する。このとき「エクセレント！」という声がしたら成功で、後はゲーム中セを押しながらL1＋L2＋L3＋L4でＯＫ。体力には関係なく、いつでも出すことができる。

モータートゥーン・グランプリ

●ロケットスタート
：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。

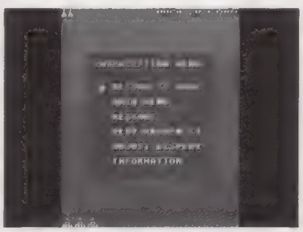
●ゴーストをセーブ
：タイムアタックのベストタイム表示画面で、セを押す。これで、「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能だ。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車。最高の走りができたときは、迷わずセーブしておくといい。



◀このウラワザを楽しむには、メモリーカードが必要だということは、いうまでもない。

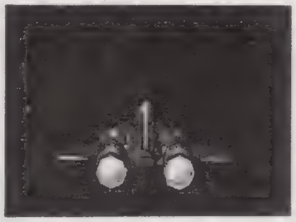
雷電プロジェクト

●超便利メニュー（新）
：「雷電」、または「雷電II」の、どちらでもいいので、ゲーム中L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、画面表示の微調整ができたり、これまでのゲーム内容（使ったボムの回数やコンティニュー数など）が見れる便利な隠しメニューが表示される。また、このメニューから、最初のタイトル画面に戻ることも可能。



▲色々なことが可能になる超便利メニューだ。知らないとかなり損。

●デモを楽しむ（新）
：「雷電」と、「雷電II」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で、1コンのXを押す。これで、メインメニューの文字表示をすべて消すことが可能になる。これで、ポリゴンのデモシーンをじっくりと鑑賞することが可能。

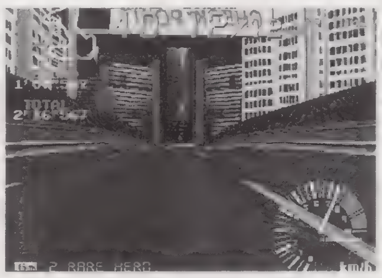


◀それだけといえばそれだけのウラワザだ。でもなんとなく嬉しいような気がするよね。

リッジレーサー

●マイカーを増やす
：ゲームをたち上げたとき、ロード中に遊べるミニギャラクシアンをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車がなんと12台に増殖（通常は4台）。また、一度増殖させたら、メモリーカードにセーブすることでいつでも呼び出すことが可能になっている。

●鏡面コース
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在している。さらに、コースごとの最高タイムやベストラップも通常とは別に記録しておくことが可能。



◀左右が反転しているだけで、まるで別のコースを走っている錯覚を覚える。何となく得した気分だ。

●EXTRAコース
：初級、中級、上級、TTを1位でクリアすると、それぞれのEXTRAコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。

●ゴキブリカーを使う
：上述のEXTRAコースを出すと、TTに謎の黒い車が登場する。これに打ち勝つと、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。



▶性能表がグラフからはみ出しているほどの実力を持っているぞ。

●フラッグを動かす
：タイトル画面（PUSH　STARTと表示されている画面）で、L1＋R1を押しながら十字キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。また、L1＋R1を押しながらスを押すと、フラッグが半透明になる。



◀拡大、縮小、反転など、自由自在に変更可能。ゲーム内容には、何の影響も与えないけどね。

●車を動かす
：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中回転している車の回転方向を制御することができる。



▲これもゲーム内容には何の影響も与えません。単なるお遊び？

ウラワザ大募集なのだ！

キミの手で、データベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には、超豪華賞品をプレゼントだ！

●あて先
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
DPS「ウラワザ」係

●Lv100：12,000円分の商品券
●Lv80：8,000円分の商品券
●Lv50：6.500円分の商品券
●Lv20：4.500円分の商品券
●Lv 0：2,000円分の商品券

すべりこみセーフ！ ウラワザ超速報！

極上パロディウスだ！
●隠しステージ
まずは、「パロディウスだ！」のモードで、ステージ1をクリアする。そしてステージ2に入ったら、一番最初に出現する敵編隊をすべて撃破。次に、2番目に出現する敵編隊の、一番先頭の敵だけを打ち落とす。これで準備は完了。後は、とにかく逃げて逃げて逃げまくるだけ。すると、ステージの途中で画面内の敵が消滅し、隠しステージに突入できる。隠しステージの難易度はかなりきついので注意しよう。

闘神伝
●普通に体験版
徳間インターメディアより発売の「闘神伝PERFECT FIGHTING BOOK」についてくる体験版CD-ROMで、ちょっとだけ使える黒エリスやデカ頭エイジ。彼らを使って普通に遊ぶ方法を発見。まず普通の闘神伝を立ち上げ、タイトル画面で体験版CD-ROMに交換。そして黒エリス等を選んで戦闘に入ったら、ポーズして普通の闘神伝のCD-ROMに戻せばOK。ただし、バグる可能性あり。注：体験版に関する問い合わせは勘弁してね。

プレイステーション プログラムパワーチェック

PLAYSTATION PROGRAM POWER CHECK



イラスト／あいざわひろし

メモリーカードの秘密

今回はＰＳのメモリカードの話をしようと思う。で、まずハード部分の話から。

ＰＳのメモリカードはフラッシュメモリで作られている。

フラッシュメモリは不揮発性メモリと呼ばれるタイプのモノで、簡単に言えば、バッテリでバックアップしなくても書き込み内容の消えないメモリなのだ。便利だけど当然欠点もある。まず普通のメモリよりアクセスが遅くて、書き込み回数に制限がある。あんまり書いたら、寿命がきてしまうワケだね。

で、その書き込み回数は例えばＰＳでは10万回の書き込み保証をしている。

さて、寿命があるっていうことでちょっと不安になるかも知れないけれど、これに関しては、実は心配する必要はまったくない。例えばＲＰＧで15分に１度、１時間に４回セーブするとしても、１日せいぜい100回ぐらい。その使い方をしても1000日持つ。つまり１日100回セーブを毎日繰り返したとしても、だいたい３年の寿命があるんだから、まあ気にする必要はないよね。（実際にはこんな使い方できないでしょう？）

とまあ、ここまでがハードのチップに関する話。

さて、ＰＳのメモリカードには今までにない、面白い特徴が２つある。

まず、最初の大きな特徴としては電源をつけたまま、差し替えが利くってこと。

次に２枚させるってこと。

この電源をつけたまま差し替えができるっ利点の面白い使い方として、いままでのマシンでは難しかった「ＲＰＧ名場面集」なんてモノを作ることだってできる。

つまり「ここぞ」って場所の近くまで来たら「名場面カード」に差し替えてセーブしておけば「感動のシーン」ばっかり入ったカードを作ることができるってワケだね。

他にも「別の場所にセーブしておきたい」って場合（例えばリッジの黒車と普通の車のセーブを変えておきたいなんて時)にも、カードを変えればＯＫだし、いいことが多いのだ。

もっと言えば、１つのＲＰＧを兄弟でプレイするときに、２つカードがあれば（ＰＳの取り合いになるのは無視して)、セーブファイルを消しただとか、セーブする場所がないなんて問題もなくなる。

例えば多人数でやるゲームで「次々とカードを入れ換えて、キャラクタのデータをロードする」なんてマネもできる。（いままではこういうゲームってパスワードしか方法がなかったでしょ？）

さらに２枚させるってことと、電源を入れたまま抜き差しできるってのを組み合わせると「キャラクターを育てることのできる対戦格闘ゲーム」ってのを作れば、友達の家にその育てたキャラを持ち込んで、その対戦成績なんかを両方のカードにセーブしておく……なあんてマネも可能。

さらにさらに、発売が予定されているマルチタップに、ちゃんとカードのコネクタがついているなら、多人数のＲＰＧで、みんなが一斉にデータを持ち込んでプレイする……なんてマネまでできることになる（スポーツゲームなら、本当のペナントレースをすることだってできることになる)。

と、ずいぶん今までのゲームマシンの「セーブ」の概念と様相の違うＰＳのセーブ方式なんだけど、これって実は「ビデオ」に似ているんだよね。

ゲームを「番組」として見るとそれを「録画」するのが「メモリカード」なワケ。つまり、僕の見るところ、ＰＳを作った人達は「メモリカードってのは、テープみたいな使い方をするものだ」と思っていたんじゃあなかろうか？　このあたりはやっぱり家電（一般の電気製品）のメーカーの発想なのかな？なんて思うのだ。とりあえず便利がいいよね。

まあそれはともかく。

今まで書いてきたように、メリットばかりのＰＳのメモリカードなんだけど、みんな、セーブに時間がかかるとか思ってないだろうか？……実は、これはＰＳのメモリカードの弱点で、普通のメモリのようにカンタンに高速アクセスできないのだ。ありていに言えば、ちょっとしたセーブをするんでも、はっきりとコンピュータの処理が止まるのがわかるぐらい遅い。

しかもいろんな都合で、このセーブしている瞬間ってのはデータ的に非常に危ない（バグがでやすい）んで、正直言って、僕ももう少し速くなってくれるとありがたいとは思ってるんだけど。まあ、詳しいことを書くと面倒なんではぶくけど、このあたりは「電源がつきっぱなしでも抜き差しできる」ってことと「価格」ってことの２つと密接に絡んでいて、いかんともしがたかったかなあ……とも思うんだけどさ。

まあ、本当、速いに越したことはないんだけど……今まで書いてきたようなメリットを活かしたゲームを作ることができるって考えていけば、少々アクセスが遅いのもあきらめがつくってところかな。

★★メモリーカードマメ知識★★

ＰＳの正しいゲームの終わり方って知ってるかな？　ゲームを終了しようと思ったら、まずは、①：フタを開けて（フタが開くと同時にＣＤの回転は止まる）ＣＤを取り出す。②それから電源を抜く。という順序がいいのである。読者のみなさんから、バン！　って乱暴に電源を切ったらメモリーカードのセーブが飛んだなんていう情報もあったからなあ。セーブ消去は悲しいぞ。

近況

最近、プログラム関係のイレギュラーな改造が多くて困ります。ともかくしめ切り寸前にいきなり言うのは止めて欲しい。

PS業界大人の話

流通の鬼！かまやんが語る

次世代機戦争の裏側は？

開幕戦から約4カ月、やっと次世代機レースの序盤戦の結果がはっきりしてきました。結論からいうとほぼみなさんがご想像の通り、どこぞのスポーツでいえば上位2チームが熾烈な首位争いをしていて残りのチームが消化試合、といった感じとなりましたね。この原稿を書いている3月末現在では、ちょうど次世代機ソフトのリリースの谷間となっていてレースの方も一段落といった感じです。この2月から3月にかけては次世代機レースのあおりを受けることを嫌ったＳＦＣソフトの大作が次々と発売となり、久しぶりにスーパーファミコンを引っぱり出した人も多かったと思います。私も『フロントミッション』『クロノトリガー』や『第4次スーパーロボット大戦』などなどで、またもや睡眠不足の日々が続きました。これらのソフトの売れ行きもさすがに最盛期ほどの勢いこそないとはいえ、ビッグヒットと呼ぶにふさわしいセールスを記録しました。これだけ次世代機の猛攻を受けながらもスーパーファミコンの底力はまだまだ、というところでしょう。

さて、今月はなぜ「たかがＴＶゲーム機」のシェア争いが「次世代機戦争」とまで呼ばれて注目されるのか、その裏側についてお話ししましょう。実はこの戦い、家電業界とパソコン業界、そして音楽や映像産業といった産業界の中核を占める大きな勢力の、いわば代理戦争だったのです。

戦後から約50年間、日本の産業は飛躍的な発展を遂げてきました。特に家電業界を中心とした産業はその中心的存在でした。ところがここ5〜6年というものバブル崩壊・円高といったさまざまな要因で、苦戦を強いられてきました。しかし、苦戦となった一番の要因は皮肉なことに「物が豊かになって飽和状態になった」ためだったのです。みなさんの家の中を見て下さい。冷蔵庫がない人、ＴＶがない人っていますか？　そうです、生活必需品といわれる家電製品がほとんどいきわたってしまったのです。新規需要（ＴＶを持っていないから買いたいな）はほとんど頭打ちで、買い換え需要（古くなったからもっと大きなＴＶを買おう）も不景気で湿りがちです。この状況を打破するためには新しく「一家に一台」普及する可能性のある商品を開拓しなければならないのです。もうおわかりですね。それが次世代機なのです。

「でも、ＴＶゲーム機って家電製品といえるの？」と思う人も多いでしょう。実はここでパソコン業界や音楽・映像業界が関係してくるのです。まずはパソコンの方ですが、一家に一台ホームコンピュータを、という概念は10年前からあったのです。家庭でのさまざまな情報処理や管理ができて家族全員が使える、もちろんゲームもできるコンピュータ。「ホーム」を「ファミリー」に置き換えると……そうです。ファミコンはもともと家庭用情報機器という構想を持って登場した商品だったのです。さすがにこれは時期尚早で能力も不足だったため、家庭用コンピュータとしては成功とはいえませんでしたが、ゲーム機としての大成功はみなさんご存じの通りです。ＴＶゲーム機は8ビットのファミコンから16ビットのスーパーファミコンやメガドライブへと進化してきました。一方パソコンは当初非常に高価で難しい機器でしたが、値段はどんどん下がり操作もユーザーフレンドリーとなってきました。この2つの接点となるのが、「次世代機」なのです。32ビット、あるいは64ビット級動作といえば（処理の内容に違いこそあれ）一昔前のオフコン（オフィスコンピュータ）並です。家庭用情報端末としては十分なスペックです。各社とも拡張性に大変気を使っているのはそのためなのです。

ではなぜそういう話があまり表面に出てこないかというと、各メーカーとも「情報端末といってもまだ一般には理解して貰えないだろう」と思っているからなのです。電撃読者のみなさんのように進んだシステムに理解のある人はまだまだ少数派なのです。たとえばパソコン通信というと「オタクの根暗な趣味」という程度が一般的な認識のようです。そこで「ゲーム機」という看板を大きくしてとにかくユーザーを増やし、使って貰いながら理解を深めようというのが基本戦略なのです。スーパーファミコンがＢＳ（衛星放送）を使ったゲームの通信サービスを開始しますが、これもその動きの一つですね。

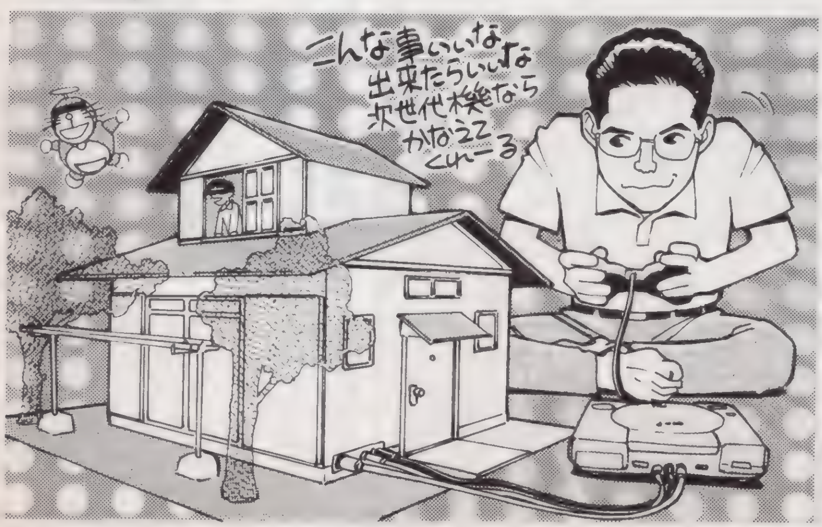
もう一つが音楽・映像産業ですが、これはもういうまでもないでしょう。ゲームミュージックはＣＤの採用により生の音楽が使えるようになりました。映像もソフト容量の増加によって実写取り込みができるようになりましたね。音楽や映像そのものがメインではないとはいえ、ヒットすれば一度に数十万枚という市場は大変な魅力です。また、ファミコン時代からソフトそのものの開発に熱心な音楽会社も多いようです。これは映像関連でもそうですが、すでに持っている資産（音楽や映像そのもの）が再利用できるというメリットがあるからです。また、ビデオＣＤなど次世代の映像メディアも無視できませんね。

このように多方面からの期待を一身に受けている次世代機ですが、最近ちょっと安易な便乗参入組が増加している点が気がかりです。どう見ても間に合わせの移植ソフトや、時代を逆行しているのではないかと思えるような（ファミコン時代に戻ったような内容の）ゲームが発売予定リストの中にちらほら見えます。大げさではなくこれからの日本の産業界の発展を担う可能性のあるメディアを、是非大切に育てて欲しいと思うのですが……。

PROFILE

㈱ヤマギワOA・ホビー担当専用係長。業界のことならバッチリグッドな事情通。それにしてもかなりのゲーム好き（笑）。

イラスト／菅野博士



愛と希望の読者さまページ

PS プレイステーションの奴隷

行きますか? 行きましたね? 100万台でレッツラゴー! それが奴隷の望みなのです。本望です?



2回目なのにすでに常連な龍王院SPさんの作品

まんが/イラスト・岩瀬さとみ

奴隷のど

はい、こんにちわ「ど」で〜す。最近話題といえばやはり「闘神伝」。ソフィアのイメージガールのお姉さんの胸のよせ方がたまりません。ゲームエキスポでバッチリやられちゃいました(何を?)。その時、隣で見ていた超マニア風な2人の会話。「あのムチで叩かれるには何万いるんやろうな」「やっぱ、最低10万はかかるんじゃないか? クオリティ高いし」「やべぇ。今日ワシ6万しか持ってへんぞ」……何がやべぇなんだ? しかも顔は超マジ。こ、怖い。ギャグじゃないの? え? 教えてぇ!

まんが／しろー大野・イラスト／TOM

はじけろ！PSのしもべたち！とびだせ！世界へ!!（ちといや）

「電撃PSはつまらん。オタクっぽくてダメだよ。ちょっとはハイパープレ○ステーションを見習え」栃木県　夏目巻さん：

……しょっぱなから飛ばしますね。わかったです。キミはハイ○ーを読んでっ！　猿、いや去るモノは追わず！　ぐすん。いぢわる。

「ソニーの行くぜ！　100万台CFがけっこう好きです。特に『ナス』と『見てた』ってヤツ。ダメですか？」鹿児島県　なすのよいちさん：

ダメじゃないです。私もナスが好きです。夫婦ゲンカ編もなんかいいし。一般のCFと比べてもかなりいい線いってるんじゃないでしょうか？

「『闘神伝』で再びコスプレしてみようと思ってます。現在25歳。あの道はもう卒業したつもりだったのに……ソフィアが悪いのよぉぉ」山口県　箕田やすきよさん：

レオタードですか。いいですね。ソフィアのポイントはよせて上げる胸だと見ました。がんばってください！

「PS本体に、ついうっかり、エルボードロップを喰らわしてしまいました。フタがガバガバです。なんとかして」愛知県　ニンケンさん：

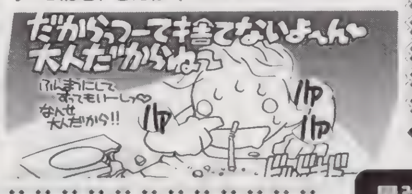
なんとかしてって言われても……とりあえず使えればいいんじゃないでしょうか？　ダメ？　気になる？　灰皿にもなりそうだし（危険）。

ロボコン０点な人

PSに狂い、人生にピリオドを打ちかけた男が送る、PS狂想曲　最終回（田）

ゲーム業界にいると、いろんな裏の噂を嫌でも耳にする。そして、そのほとんどが真実なのだからたまらない。例えば（1245行分検閲削除）だ。そもそもPSに惚れたのは、こうした腐りきったゲーム業界に革命を起こしてくれると期待したから。発売日の本体購入以来、食費を削ってソフト代にあて、本当に死にかけたこともあった。ソフト完全制覇に燃え、1ソフトに1メモリーカード、周辺機器に関連書籍と、狂いに狂った。

が、結局ゲームはソフト次第。現在はPS熱もすっかり冷め、「第4次～」で人格崩壊中。やっぱゲームはSFCだね（いきなり裏切り、完）。



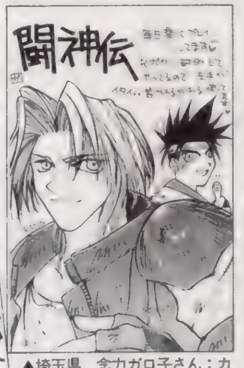


最強のゲーマーをめざせ

左上のPS奴隷ライター、ほやへのような、イカスゲーマーを大募集。文章でも写真でも可。「友たちの宮須弥さん（仮）は基板も持ってるし、まるでゲーマーです。いつイラストを書いて」（以下略）。



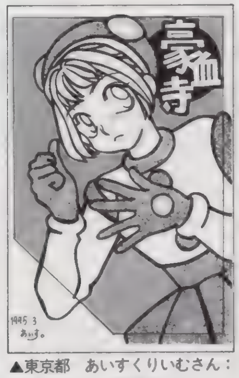
▲福岡県　弟切さん：ポリタンの爪がパワーアップしてます。PSだから、ポリゴン数が増えたんだね。良かったねポリタン。



▲埼玉県　念力ガロ子さん：カンタン必殺技は便利だけど、やっぱり自分で出すのが一番。



▲福岡県　初墨泉さん：わざわざルビをふらなくても……。でも最近サターンも気になりません？



▲東京都　あいすくりいむさん：人気のクララ。残酷でオチャメ何度ブタにされたことか。



▲宮城県　鉄板さん：ジジイの鼻がイカステカテカしてていいですね。これだけ大きいと、さぞかし……あら、いやだ

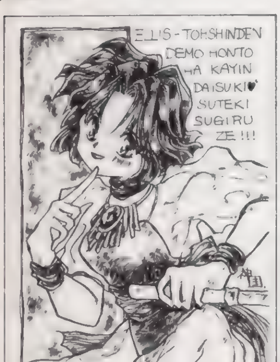
どうせオレたちゃヤクザなドレイ　血をはき、ゲロはき、ゲームプレイ　楽しきゃいいのよ、楽しきゃ。ね？　どう思う？　吉岡くんはさあ



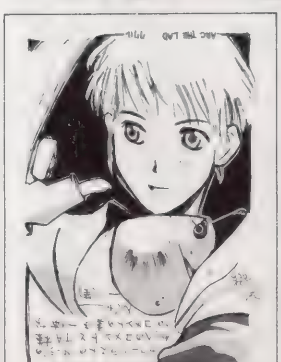
▲長野県　施門あまねさん：やめてよやめてよ、お兄ちゃん！　痛いよぉ痛いよぉ！　ドカバキベキベキ。



◀埼玉県　雨水さん：カインは正統派のファイターだから、テクが大事　練習しないとね。



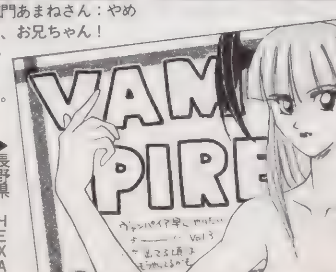
▲千葉県　藤咲ラブラブカインまりもさん：色っぽいエリス。良く考えるとシースルーだけどレオタードだし。



▲京都府　龍王院弘ＳＰさん：ウキ？　だってスゴイハガキアタックなんだもん。次号も期待してるお。



▲京都府　国士無双さん：ハマルよね。ハメルことも可能だけど。どっちも気持ちいいから良かった（アレ？）。

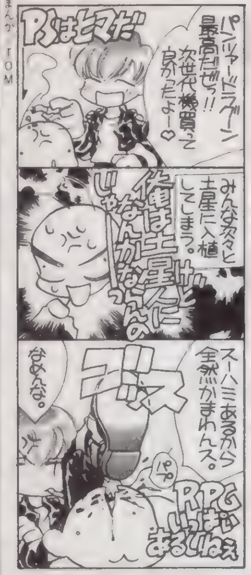


▶長野県　HEXAさん…バストアップだとHね。なんとなくドキドキしちゃうのはなぜでしょう？　鎖骨がキレイ。

奴隷のど

ゲームエキスポで突然スポットを浴びた『Zero Divide』。『闘神伝』でガイアを見たときから、誰もが出るだろうなぁと期待していた要素がスゴク含まれたゲームになりそうだ。とりあえず、現時点ではメインメカの操作方法は『バー○ャファイター』と完全互換。ポリゴンロボのド迫力バトルは、見ていてもワクワクする。後は飛び道具を持つキャラとか、クモみたいなキャラとのバランスを取るのがたいへんそうだけど……。開発様！　なんとか気持ちいいゲームに仕上げて下さい。お願い。

奴隷







▲埼玉県　念力ガロ子さん：誇り高き戦士。満月の夜は不死身だね。ゲームではヨワヨワだけど。

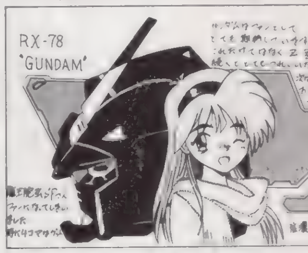
▲長野県　聖弥生さん：レオタードがイカスよね。シースルーだし。スケスケでちゅ。



▲神奈川県　腰中のダリさん：いやすぎ。まあ、実際はこんなも…いや違うでしょ。

「大学に落ちました。見事浪人です。悲しいです。でも今はスーチーパイに燃え燃えです」香川県　農協ぎゅうにゅさん：(笑)。そのまま、ずっとやり続けて２浪しないように気をつけてね。

「なぜプレタンはポリタンに改名したのですか？」山梨県　タルスさん：陰謀です。さる筋から圧力がかかりました。さる筋っても猿筋じゃないよ。ってウソ。本当は編集部内でもっと愛される名前にしようと話し合った結果なのです。ウソ。ポリゴン熊だからです。ＰＳ熊じゃないの。

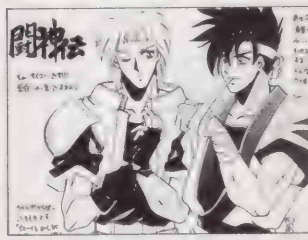


◀愛知県　信濃守御角さん：「ガンダム」続くといいですよね。期待しましょう。









◀富山県　操亜騎さん：カインのファンですか、かっこいいですもんね。彼。

ちょっとしたウワサ

あなたのまわりでささやかれている、ちょっとしたウワサを送ってください。「シリアルナンバー666のPSのCD部分には回転幽霊が住み着いてるらしい」とかなんとか、作りでもおもしろければいいです。

▲静岡県　公園の騎士さん：……鼻が……鼻が……スゴイ怖いよぉ。どうにかしてよぉ。

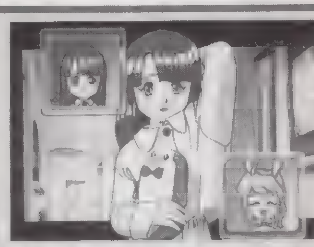
▲千葉県　斉美和さん：私も好きです。でもゲームはなぁ……いまいちタンパクで。

▲岡山県　貴くんさん：確かにスゴイ。ちなみに私はデューク使いなのです。

ギャルとゲームとなみだとちくび♡

ギャルを愛し、育て、そして死んでいく、宇宙世紀……女の子のためなら、命をかけろ！(バ)

ね、ちょっとイイ？　キミはっ！　エリスの「うっきゃー！」とか、「負けないモン☆」見るためだけに「闘神伝」やってたりしないっスか？　それか、アップル先生の「やっだぁ！　黒くて硬くてアップル怖あい☆」聞くためだけに、「ツインビー対戦ぱずるだま」をやってるとか。ひょっとしてアレ？　PSを買ったのって「ときめきメモリアル」に出る片桐さんのためだけだったりして(実話)？……イイじゃん、そういうの（笑）！　実は、次号より始まるこのコーナーはPSのゲームに登場する女のコたちにズームイン！　とりあえずゲームの内容はほっといて、女のコがかわいきゃ正義！　てなノリでイキまくりです(笑)。だから、上に書いたような「○○ちゃんのためにこのゲームやってます」とか、「今度発売される××に登場の□□ちゃんがイチ押し！」なんていう想いがあるなら、今スグこのコーナーにハガキを送ってほしい！　他にもいろいろやっていく予定だけど、基本は男性キャラ禁制のハーレムなんで、間違っても兄貴ィ〜なのはダメよ。かわいい男のコだったら、ちょっと考えるけどね(トホホ)。以上、てな感じでヨロシクGO！　みたいな！　それが奴らの手なのよ。



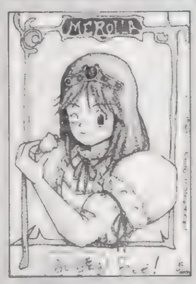
◀どーせやるんなら、トコトンきっついページにしたいやね。エリスで抜いた人を集計するとか。限界に挑戦します(笑)。



◀北海道　第2タイガービルさん：どこか危ない香りの「ときメモ」。



◀北海道　よっしーさん：ですけれどもお父さんもステキ。



▲愛知県　シーナＨＫＲさん：メローラ姫。「ぱずる玉」では容赦ない。

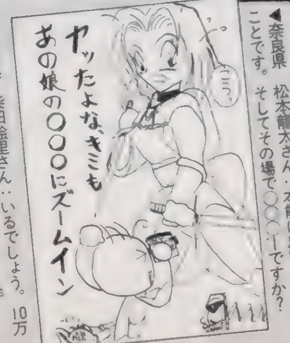


▲埼玉県　バックについてる赤いベル：あっ、ツイパラ仲間が並んでる(笑)。



◀神奈川県　柴田絵里さん：いるでしょう。人はいるハズです。きっと。私もその一人。

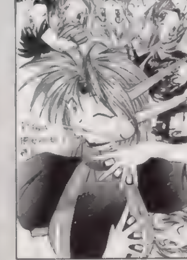
10万



◀奈良県　松本龍太さん：本能に忠実なのは良いことです。そしてその場で○○○ーですか？



▲神奈川県　柴田絵里さん：この方も大量のハガキを送ってくれました。



▲栃木県　ＴＭねっとさん：脱がんす。水着です。でもキレイだからいいや。



◀茨城県　國府田マリ子への愛無限さん：オリジナルイベントはどれくらいなんでしょ？

奴隷のどい

ＰＳ版発売と共に急激に盛り上がってきた「鉄拳」。編集部でも、日夜激しいバトルが繰り広げられている。今回の特集で判明した、４つボタン同時押しの10連コンボや、起きあがりの超ハメなんていうムチャな「技」が存在するために、試合はイヤでも緊迫。ハメの嵐の中、いかにして美しく、気持ちよく勝つかの修練が行われているのだ。それにつけてもホリのアーケードスティックは感触が本物そっくりでイカスなぁ。家で練習していくと、アーケードでもそのまま技が使えるのにはスゲービックリ！

ハードの神様の犬

LSIを見るだけで身震いしちゃうハードヲタクのためのコラムが、今月から連載されるよ。私のパワーでキミもPSの奴隷さ…。（犬）

……ってことで、専門用語がバシバシ登場するハードのコラムができました。わからない人はわからなくてイイという、思い切ったコンセプトで突っ走るので、そこんとこよろしくね。ちなみに、このコラムを書いているのは、半年で打ち切りになった深夜番組「Mars TV」（地方局じゃやってなかっただろうなぁ…コレ）が好きな、変なヤツです（このコラムも半年で終わったりして…（苦笑）。

あっ！ さっそく神様から「PSを分解してチップの解説をせよ」との、お告げがあったので即実行に移しましょう。

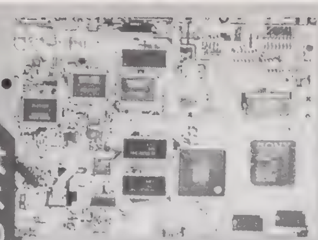
まずネジをすべて取っ払い、本体カバーとシールド板をはずすと…おぉ！ 見事に集積されたカスタムチップとメモリの数々が顔をのぞかせ、基板の精密な配線パターンにうっとり…

実装されているデバイスは、すべてC−MOSプロセスで作られ、プロセッサ関連のチップはピンピッチ0.5〜0.7㎜のQFP（4方向フラットパッケージ）に納められています（すごい集積度だ！ またまたうっとり♡♡♡♡）。

搭載されている主なチップは「R3000A−MPU」に、グラフィック処理をCPUに対して非同期で行う「GPU」、サウンド用プロセッサ「SPU」とサンプリングエフェクトをかける「DSP」、CDコントロールとデータ制御用チップ３つに、バイト・ワード出力（8ビットか16ビットの出力を選択できる）タイプのシステムROM４メガビット（仕様では8メガとなっているけど、アドレスバスとデータバス幅を考えると、４メガだと思うんだけど…）と、256K×16ビット構成のデュアルポートビデオバッファ×２（これで、256K×32ビット＝8メガビットのV−RAMを構成）、そして４メガビットのD−RAM×４で16メガビットのワークメモリを搭載している（集積度を上げ、チップの数を減らすことでコストの削減を図っている）。

とくに、右の写真で大きく撮ったMPUはPSの心臓部で、R3000をコアに、キャッシュメモリとGTE、７チャンネルのDMAコントローラ、圧縮した画像データを伸張するMDEC、外部コントローラ＆メモリカード用のインターフェース回路などを0.5μmのCMOSプロセスで集積した、家庭用ゲーム機ナンバー１の技術で製造されたLSIなのだ。…次号に続く。

普通の人は絶対にマネしないでね



▲PSクンを真っ裸に。小型化を得意とするソニーだけあって、小さな基板に高集積チップがギュッと詰まってる。



◀幾つもの頭脳が組み込まれたPSのMPU。香港製だ。こうして開けるともう、メーカーの保証は受けられない。

担当ライターの犬くんが文字量を間違えたので、ネームがはみでてますが、みせしめのため直してあげません。



注意！ しましょう

PSと間違えて、SSや3DOを買ってしまわないように注意する、標語を募集します。「とびだすな、PSは急にR3000」とか「PSが目に入ったときは慌てず流水で流しましょう」「FXには三千里」てなのね。

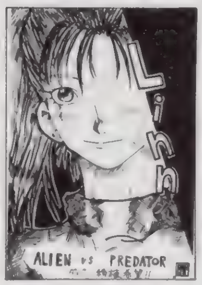
他機種のことも話したい

他機種の自慢やスゴイところをPSユーザーに教えたいそんな奇特なあなたのための他機種コーナーだす。（ち）



時代は今、他機種！ ってただ単にですね、PSだけじゃ我慢できない人のためのコーナーなんですわ。PS以外でこんな良いゲームがあるよってのをみんなで教え合うのが目的なんですな。例えば……

「28歳人妻なんですが、光栄の『オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか？』が好きなんですぅ。初期のパソコンHゲーの名作でぇ」って感じですな。まあこれはちと古すぎ。ワシが女言葉で書いてもつまらないので、この辺でやめときますが、世界各地から最新良・珍品ソフトを募集するっス。特に3DOとFXのソフトについては良く知らない読者様が多いと思うんでドンドン情報ください。「この機種のこのゲームの、この辺が楽しいのよぉ」っていう主張バリバリだとやってて気持ちいいですな。あと、次ページにあるクソゲーマーのコーナーと区別するために、基本的に最近発売された良いソフトに限ってしまうんですな。すまんすね。



▲香川県 時定龍也さん：アーケードのおすすめなんかも聞きたいのぉ。

4月中旬ハード価格

PS	¥38,000
SS	¥38,800
3DO	¥35,000
FX	¥39,800
ネオCD	¥36,800
ジャガー	¥35,000



まんが／白虎かなめ・イラスト／NDO

ランキング一覧

龍王院弘SP	45
柴田絵里	30
HEXA	15
山内みりゃ	15
さらめんミハル	15
Ke太郎	15
㋟	15
雨水	15

ダントツは龍王院弘SPさん。イカスハガキをとんでもない量送ってきたのがその理由。まだ読者コーナーのなかった１号発売直後に第１報が届いたですから。

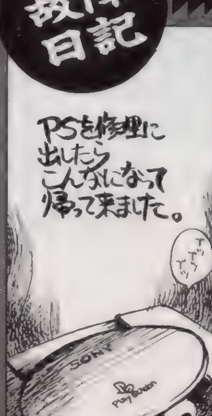
高橋理恵、國府田マリ子への愛無限、小椋章宏、なたねからす、ぐみ、石川武文、TMねっと、泉智成、美麗、藤本竜也、念力ガロ子、武田健一、国士無双、林路子、

以上が10ポイント獲得者。まだまだみんなおだんご状態。この中から誰が抜き出てくるのか、楽しみですよね。

なんか、イラストに比べて文字ハガキがポイントがもらえなくて、「オレはイラスト描けねぇよぉ」ってガッカリしてる人も多いと思います。まあ、次号から各コーナーに届いた優秀文字ハガキには10ポイント（最優秀イラストもあるが）とか、ちと新ルールを採用する予定なんで安心してね。

PS故障日記

あまり大きく発表になっていない初期出荷マシンの不良。実体験に基づくレポートをお届け！ （ロ）



平成６年12月２日。本体発売前日。徹夜仕事をしつつ予約した近所の　　屋開店を待つ。そして待望のPS購入。『リッジ』と『ぱずるだま』猿になる。ウキ。12月某日。周囲から故障の話が出始める。うしし。オレの本体は大丈夫。やはり日頃の行いか…などと悦にひたる日々が続く（ウソ）。サターンにも初期不良があるようだ。大人は……ずるいよ（意味なく叫ぶ）！

12月末。どうもPSは音声が飛ぶ故障が多いらしい。平成７年１月某日。『リッジ』プレイ中、突然音声が飛ぶ。焦ったがすぐに直った。ウワサに、長時間プレイで熱暴走するってのかあったか、これがそうか？

２月某日。故障が顕在化。『キリーク』のイカスデモが音飛びしまくる！ …夕日に向かって走る俺。…涙。

２月某日。修理に出したいが、修理中楽しいソフトが出るとショックがデカいので、いつにするか見切れぬ。

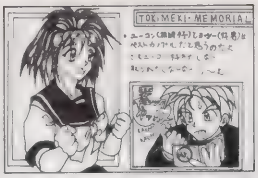
３月某日。意を決して　　屋へ修理に出す。本体同梱のなんたらクリニックに必要事項を書き込み、外箱につめて店員に渡す（外箱自体が保証書になっている）。で、店員言わく阪神大震災のために修理が遅れるかもとのこと。ふーん…ってなんで？ なんだかわからぬまま納得するオレ。きっと何かのっぴきならない理由があるんだね（ただ単に任天堂の製品と勘違いしたのかも）。さて、修理完了までの様子は次号で、ですか？

奴隷のど

最近、やっとどこでも手に入るようになってきたPS。これまで買い損ねてた人もバッチリ購入できたハズだ。え？ なにぃぃ！ まだ買ってないってぇぇ？ ゆるさん。PS奴隷緊縛捕スペシャルあたっーく！ くらえぃ！ 「あなたはだんだんPSが欲しくなる欲しくなる星くなる干しくなう」……奴隷たちがこんなムダなことをしている間に……PS販売台数は50万台を超えてしまいましたとさ（３月現在）。あっというまだね。めでたしめでたし。年内100万台なんて楽勝？



「格闘ゲームがうまくなりたいです。どういう練習をすればいい?」福島県　長島ちなつくん：
そうですねぇ……女の子だから、まず114ページのようにお色気。つぎに横に座るタイプなら息吹きかけ←バキ! ま、まじめに考えます。まあ、とにかく慣れること。間合いやタイミングはプレイしないとわからないですから。
2P防御にして必殺技の練習、打ち込み1000本っていうのも大事。



▲茨城県　國府田マリ子へ愛無限さん：ユーコンですか、うふ（クス）。



▲北海道　あるふぁるふぁさん：奴隷。それは僕い。女王さまぁぁ!



▲愛媛県　健康第一さん：CPSファイターを出してどうするんだろう?



▲神奈川県　岡崎M子さん：いつでもですかぁ? いつでも? ほんとうに?



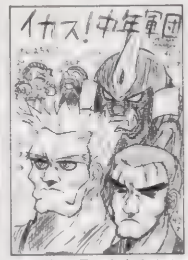
▲山形県　武流さん：燃えてますねぇ。さわると火傷しそう（よくある例）。


▲東京都　MIRYAさん：いいなぁコネっていいよね。こねこね。

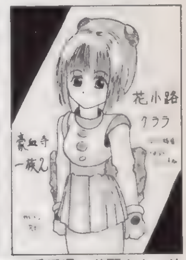


▲愛知県　山内みりゃさん：イラスト人気の高いフェリシア。


▲栃木県　TMねっとさん：横の切れ込みが鋭いソフィア。イカス。



▲神奈川県　多奈竜さん：中年ってことは、オヤジですね。スケベかな?

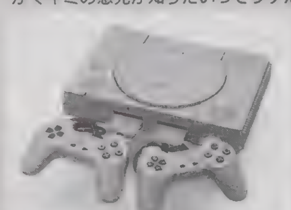


▲愛媛県　美麗さん：そうですね。はやく移植されるといいですね。

PS拡張計画

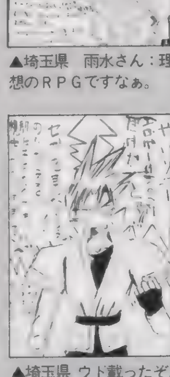
このコーナーはマジメなコーナーであ～る。語り合うベシ。（ち）

このコーナーはPSを拡張していくための議論を、熱く語り合うために生まれた! まあ、ひとつくらいはマジメなコーナーがなければいかんだろうっていうって理由らしいが、読者様からの熱く燃える、心の叫びをハガキで送ってほしい! 青春は語り合うために存在するモノである! 若者が議論しないでどうする! おのれの思うまま、エゴを押し通し、メーカーに好みのゲームを作らせようではないか（ってなんか小さな望み）! とりあえず、次回のお題は「PSの問題点」。こりゃマズイんじゃないかっていう点を、心配したり、励ましたり、安心したりで語り尽くしたい! とにかくキミの意見が知りたいってワケだ!


◀今後のPS界を揺るがす議論をしたい!

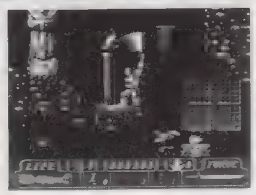


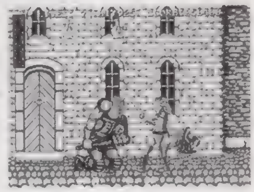
▲埼玉県　雨水さん：理想のRPGですなぁ。


▲埼玉県 ウト戦ったぞ!さん：H問題も奥は深い。

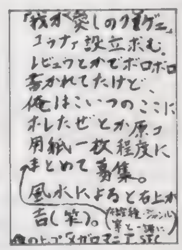
クソゲーマー万才

愛。それはクソゲー。愛すべき中途半端なゲームに光を当て、可愛がるのだぁ!（う）


◀いや、この写真のゲームがクソゲーってわけじゃ…。


◀クソゲーってわけじゃないってば! 本当に（クス）。

全国各地に散らばるクソゲーマー諸君! いまこそ、猿になる時がきた! ってうききき。じゃなくて、自分がクリアしたクソゲーや投げ出してしまったクソゲーを互いに自慢しあう時がきたのだぁ! とりあえず、好きでもキライでも、「こりゃクソだわ」と思ったタイトルと理由をハガキに書き、ポストに投函してほしいぞ。「星を見る人」徹底攻略日記とかね（笑）。まあ、なるべく愛のあるハガキがいいんだけどなぁ。ウキョー! じゃまた。



◀千葉県　福島健太郎さん：同様意見多数だったため、コーナーが新設。貴重な提案、まことにありがとうございました。愛かこもってるのが感じられていいですよ

PSならこんなゲームが

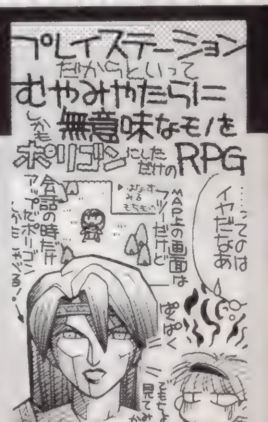
前号で募集した「拡張計画」PSのRPGに望むモノは当コーナーに移動しました。ぺこ。（魔）

「とにかく、しゃべりでしょう。高速アクセスのCDロムなんですから、バリバリおしゃべりするゲームで遊びたいです」
岩手県　大野町夫さん：
そうですねぇ。肉声でバリバリにしゃべるのは魅力ですねぇ。とりあえず、わたしゲームエキスポで『アーク ザ ラッド』をプレイしましたが、戦闘中、しゃべりまくりでした。自分の番になると「わたしのばんねっ」「えぃ!」とか「いくぜ!」「うぉぉおりぁ!」なんていう感じで、気になる人はうるさく感じてしまうかもしれないと心配するくらいしゃべってました。

「今後、RPGにとって、アニメはどういうふうに絡んでいくのがいいんでしょう? 『クラクラ』のようにエンディングだけの使用っていうのはさびしい気もします」山梨県　七瀬ちゃーさん：
アニメの使われるタイミングとしては、オープニング、エンディング、イベント、戦闘など、ちょっと考えただけで使える場所がたくさん。PSがどんなにスゴイマシンだとしてもCD1枚に入る容量は540メガバイト。肉声やアニメのデータ量、特に肉声はメモリバカ食いなので、ADPCM（サンプリングレートを落とした肉声）を使用したとしても、入る量は限られてます。その辺の見切りが今後さらに難しくなるに違いないです。来月のお題は好評につきもう1度、「PSのRPGに望むこと」でいきます。ハガキちょうだい。


▲「アーク～」はしゃべりまくり。レスポンスもいいぞ!


▲アニメがもっと活躍するRPGが見てみたい! バランスも良いヤツ。



「ぐっすんおよよ」のデキが素晴らしい。ほとんどアーケードのまんまなのがスゴイなぁ。「行くのだぁ」ってかけ声が耳に残ってしょうがないです。こないだもムダに徹夜してたヤツがいたし。変態モードや突然の「お猿さん」発言にドキドキしてしまう毎日であります。「鉄拳」「ぐっすん」……こんなゲームが家庭で楽しめるなんてなんか夢のようだ。ようし、このまま夢の中へダイブするぜ! あっ、足が滑った! くそっ、負けないぞぉ! ……おやおや。「ジャンピングフラッシュ」もよいぞ。

イラストハガキ大乱舞!!

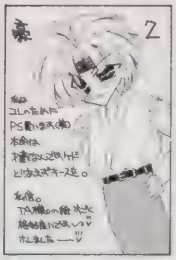

▲三重県　ふたなみしゅうさん：確かに残念です。親父ハンターが欲しい。



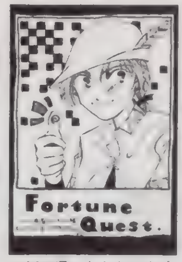
▲北海道　水神有気さん：清川さんもいいです。元気だしね。



▲鳥取県　さらめんミハルさん：確かにその通り。情報欲しい（担当者談）

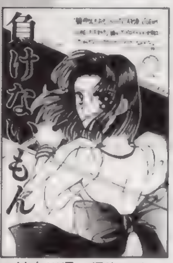

▲埼玉県　藤原湊輝さん：才蔵いいけど、お種も捨てがたい。


▲沖縄県　Ｋｅ太郎さん：上から下からのパンチが効く効く。強いよね。

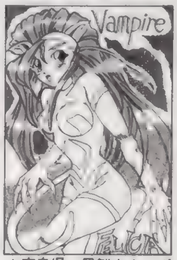


▲新潟県　なたねからすさん：タイツ様ですか。本当はかっこいいのに。


▲千葉県　舜帝命さん：力の入った作品ですね。おつかれさまでした。



▲神奈川県　梁瀬のあさん：ヒップアタック！さりげないのが○。



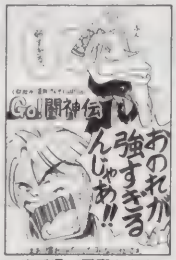
▲広島県　鳳雛さん：ボディペインティングのよう。ちとＨですねぇ。



▲神奈川県　柴田絵里さん：初っぱなから伊集院狙いですか。



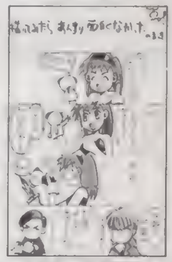
▲佐賀県　かんのびＰＯＮ！さん：いいですよ。問題なしです。



▲岩手県　雷鷹ももさん：最初はムチャに強く思えたんだけどねぇ。



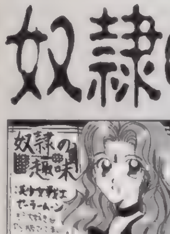
▲岐阜県　ズバットＰＳさん：そうだ髪を切れ！金髪だし（意味不明）。


▲京都府　龍王院弘ＳＰさん：まあ弘ったら（すでに呼び捨て）。

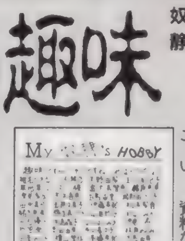
奴隷の趣味

奴隷の趣味はどんな趣味？　深く静かに、ディープにいこう。（マ）

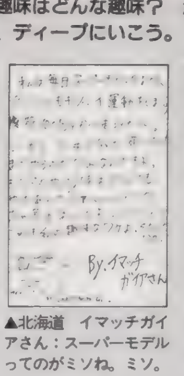
友だちのいない人におすすめです



◀東京都　ぐみさん：とりあえず怪しい同人誌がみたい（笑）。



◀千葉県　ヘロヘロ虫さん：すっっごーい！　資料なし……こりゃもう。



▲北海道　イマッチガイアさん：スーパーモデルってのがミソね。ミソ。

PSの奴隷の趣味はどんな趣味？　そこら辺に鋭く迫ってみるってそうなの？

「LDにはまってます。すでに総数500枚を超えています。全話集などのLDボックスも、数えれば30近くたまってます。重さも相当なモノでいつ床が抜けるかヒヤヒヤしてるんですか。ちなみに29歳、独身（笑）」東京都　名護詩さん：

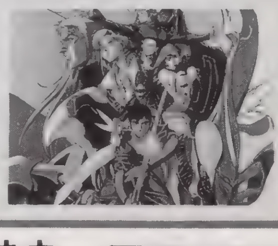
（笑）がつけられれば大丈夫。ボックス30ってことは基本がアニメだね。編集部関係にも多いです。LD持ってる人間。しかもほとんどがアニメ系。お金かかるけど楽しいよね。

「マッチを集めています。古いと思われようとなんと言われようと、なんだか集まってきちゃったんだからしょうがない。現在2037個。あ、当然、親はあきれてます」神奈川県　まつとうやマッシーさん：

あきれるだろうなぁ。キレイに並べてあるのかなぁ？　そんなに数があると数えるだけでも大変だろうに。スゴイなあ。

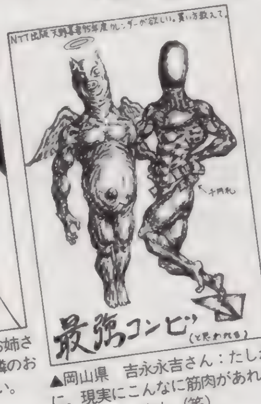
「CFをビデオに撮ってます。何年か前のを見ると瞬間タイムスイップするような気がして。きちんと集めるのは大変ですけどね」京都府　入江定信さん：

なかなか良さげな趣味ですねぇ。確かになつかしいCFって時代を振り返るのにピッタリだもんね。


◀LDボックスは超高い。平均5～6万円くらい。

あなたも、ぼくも、友だちだ！　さあ、手をぬいあわせよう！


▲長野県　ＨＥＸＡさん：お姉さんの名前はまだ内緒です。隣のお姉さんとでも呼んでください。



▲岡山県　吉永永吉さん：たしかに。現実にこんなに筋肉があれば最強は間違いなし（笑）。

担当爆裂バカライター後記

■魔王くん：イカス爆裂バカライターのトップ。ゲームソフトと自分の命について、3日間じっくり考えたことがある。

■犬くん：神様に飼われている、メカに超強い犬。ＲＧＢやＳ改造、編集部の改造モノは全部このワンワンの仕業。

■（にせ）ローンくん：ニセモノなのでかなり怪しい。ＰＳを修理に出した体験談を熱く語る。３ＤＯも持ってる変なハードマニア。

■バオウ中里くん：ギャルゲーにかけては怖いモノ知らず。ロより先に○○○の方が先に立つタイプ。オマケに分析力も高い。

■ほやへくん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一品。ズルイワザもちょちょいと見つけてしまう。でもかなりバカ。

■うきさくん：なにせサルなもんだから、ガックシ。人間の気持ちはほとんどわからないふりをして人生を生きてきた。

■マンモーくん：趣味研究家。ＰＳの奴隷の研究に、ペンシルバニア北町からやってきた。自分自身も重度のマニア系オタクさん。

■ちくちりくん：言ってることはマジメなんだけど、過激な性格なので話をアオルアオル。盛り上がるけど収集つかないかも。

求むハガキ！　たのむ！

あなたの愛を求めています

とりあえず、様々なコーナーで様々なハガキを大募集中です。自分の感性にビビッときた所、または野郎にハガキを書いてあげてください。ネタでない、普通のハガキも大歓迎。とにかく、楽しい読者ページにするためにご協力、お願いしまぁす。涙ひとしずく…あなたの気持ちにフェードイン！



•あて先はココだ!!•
〒101　東京都千代田区
神田駿河台1-8
YWCA会館5F
DPSど"係まで

奴隷のど

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章は３ポイント（例外あり）。決算（年末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化ししている人が何人もいるんで、ポイントの少ない文章はちと不利かな。でも文章系のコーナーも始まったことだし、バンバンチャレンジするのだぁ！

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション　プレゼント③係 行

①［特報］Jリーグ実況ウイニングシュート
②［特報］ZERO DIVIDE
③［特報］新日本プロレスリング闘魂烈伝
④ときめきメモリアル forever with you
⑤機動戦士ガンダム
⑥ストリートファイター ザ・ムービー
⑦土器王紀
⑧ドラゴンボールZ
⑨メルティランサー
⑩マクロス
⑪アクアノートの休日
⑫［ソフトステーション］鉄拳
⑬［ソフトステーション］闘神伝
⑭［ソフトステーション］ガンナーズヘヴン
⑮新作ソフトレビュー DEEPER
⑯電撃タイムアタック
⑰PS移植化計画
⑱電撃ソフトクエスチョン
⑲［マンガ］鉄拳はじめて物語
⑳パーフェクトNEWS
㉑ウラワザデータベース
㉒電撃コラムス
㉓［読者コーナー］PSの奴隷
㉔［Go Go RPG］アーク ザ ラッド
㉕［Go Go RPG］幻想水滸伝
㉖［Go Go RPG］藤丸地獄変
㉗［Go Go RPG］メーカー質問箱
㉘電撃ソフトステーション2
㉙電撃ランキングステーション
㉚電撃NEWSステーション

〒　－　　ここにはなにも書かないでください→

住所　都道府県

TEL　（　）

氏名　ふりがな　　男・女

生年月日　年（西暦）19　月　日

職業　①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3　⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生　⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他

キリトリ線

P.98の電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】 時期または理由

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

キリトリ線

電撃PlayStation プレイステーション VOL.3 電プレ 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう！

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（98ページのプレゼントの記事を見てね）の番号とアンケートの答え、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは'95年5月20日(消印有効)です。

【1】今号の記事の中から、よかったもの3つをハガキのオモテの表の中から選んで番号で答えてください。

【2】今号の記事の中から、つまらなかったもの1つを同じ表から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。同じ表から1つ選んで答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高　②よい　③ふつう　④よくない　⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①高い　②ふつう　③安い

【6】本誌以外に購入したプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信　②ザ・プレイステーション　③プレイステーションマガジン　④ＨＹＰＥＲプレイステーション

【7】本誌以外によく読むゲーム雑誌の番号を5つまで書いてください。

①電撃ＰＣエンジン　②電撃王　③覇王　④ゲーム・オン！　⑤週刊ファミコン通信　⑥月刊ファミコン通信　⑦必本スーパー！　⑧ブイジャンプ　⑨ゲームウォーカー　⑩ＰＣエンジンＦＡＮ　⑪電撃スーパーファミコン　⑫ログイン　⑬コンプティーク　⑭ファミリーコンピュータマガジン　⑮３ＤＯマガジン　⑯ゲーメスト　⑰寿限夢　⑱その他

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている　②近く買う予定　③検討中　④まだいらない　⑤わからない

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んでいくつでも書いてください。

①セガサターン　②３ＤＯ　③ＰＣ－ＦＸ　④スーパーファミコン　⑤ＰＣエンジン　⑥メガドライブ　⑦メガＣＤ　⑧ネオジオ　⑨ネオジオＣＤ　⑩その他

【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフトを7ページのソフトスケジュールから選んでその番号3つを書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【13】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】電撃プレイステーション第3号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

第2号プレゼント当選者発表(敬称略)

ソフト

「サイバースレッド」3名
佛木謙一（千葉県）、佐田博宣（茨城県）、我妻道晃（埼玉県）

「スターブレードα」3名
八島弘之（福島県）、安藤隆佑（三重県）、石川克治（島根県）

「実況パワフルプロ野球'95」3名
米田孝文（埼玉県）、網仲史文（東京都）、大沢博昭（岐阜県）

「MYST」5名
首藤江美（福岡県）、古屋治（宮城県）、岡本豪信（東京都）、木田順一（愛媛県）、吉川壮（秋田県）

「コズミックレース」5名
三浦賢（東京都）、石田丈継（埼玉県）、山本和英（北海道）、友岡照雄（京都府）、大村識雄（富山県）

グッズ

「キリーク・ザ・ブラッド」プレスキット&プロモビデオ 10名
重松昌樹（神奈川県）、佐藤光一（大分県）、半場大知（愛知県）、齋藤和広（東京都）、牛山陽介（千葉県）、太田圭一（北海道）、高尾明宏（香川県）、早川智久（群馬県）中川仁志（滋賀県）、大友健裕（宮城県）

「キングス・フィールド」攻略カレンダー　5名
小林保（神奈川県）、牧徹（大分県）、遠山了（新潟県）、山本淳之介（静岡県）、五十嵐幸子（山形県）

「鉄拳」テレホンカード　5名
松岡剛史（福岡県）、加藤和敏（愛知県）、浅井剛（愛知県）、中村光宏（滋賀県）、岩越信一（愛知県）

「MYST」テレホンカード　10名
馬場尚人（新潟県）、小仲勝久（大阪府）、東出賢次（神奈川県）、髭英一郎（京都府）、秋屋一（埼玉県）、横佩まさる（東京都）、綿引正弘（茨城県）、三好大和（神奈川県）、村井利行（奈良県）、武田隆紀（富山県）

※「ツインゴッデス」ステッカーは発送をもって発表に代えさせていただきます。

GO GO RPG！ レッツゴー

電撃PSはRPGの味方です



PSでも、やっぱりRPGがプレイしたい！　そんな諸君の気持ちに電光石火でおこたえするPS専門誌初のRPG大特集！　超気になるタイトルをアレもコレも一挙速報なのだ！　「まだ早いんじゃないの？」なんて知ったかぶりしてると、絶対損するぞ。遂にPSにもRPGの波がきたってことを、じっくり読んで、しっかり頭に叩き込んでくれっ！

やっぱり

超速報！なんでもありあり!!

RPGがやってきた！

イラスト／C-次郎

超期待のRP アーク



時の流れが動くとき 世が落ちるとき
眠りし勇者の血 この血にて目覚め
逆巻く汚れを解き拭い新しき御代を築かん

アーク ザ ラッド

アーク ザ ラッド

●ジャンル/RPG●メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日/6月予定●価格/¥5,800(予定)
●対応周辺機器/メモリーカード【絶対必要】●多人数プレイ/不可

Gを徹底紹介！
ザ ラッド



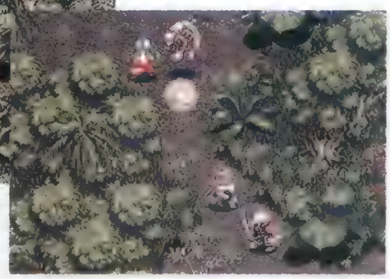
今回は新たに判明した戦闘システムや序盤のストーリー、そして新キャラクターなど、見逃せない情報が詰まっているぞ!!

戦闘システムを検証してみよう！

戦闘は普通のシミュレーションＲＰＧのように、キャラクターを敵の横に移動させて攻撃する。ただし、このゲームには「移動」「攻撃」などのコマンドメニューがない点が特徴。移動は方向キー、攻撃は○ボタン、待機は×ボタンに割当てられ、シンプルな操作で戦闘を行うことができるのだ。また、戦闘時には各キャラクターの性格に合ったセリフがバンバン挿入される。しかも種類がかなり多いので、攻撃するたびに違うセリフをしゃべったりするぞ。



◀移動範囲内であれば、途中にいる味方や敵をジャンプで飛び越えることができるぞ。



▶アークが敵の攻撃をかわして「甘いな」なんてしゃべると、マジでかっこいいぞ。



アーク ザ ラッド



特殊能力を使うときは？

□ボタンを押すと、リング状のメニューが表示される。その円を回してコマンドを選択するのではなく、方向キーひとつひとつに各特殊能力が対応している。使いたい能力が表示されている方向を押せば、一発で選択できるのだ。



▲キーを押すと、選択した能力が拡大されわかりやすくなっているぞ。



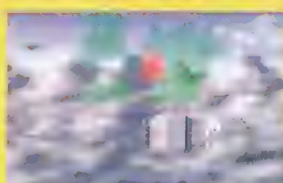
◀特殊能力は各キャラクター独自のものでハデな画面効果によって演出されるのだ。



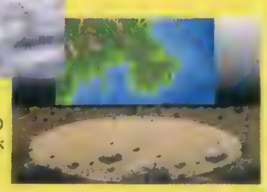
▲アークたちが乗り込む飛行船シルバーノア。扉イラストにも描かれている巨大な船だ。

飛行船で国家間を移動するぞ!!

アークたちの冒険の舞台となる世界は、いくつかの国に分かれている。その国家間を移動する手段として用いられるのが、飛行船シルバーノアだ。基本的にストーリーは一本道なので、次の目的地が示されないと新しい国に移動することはできない。シルバーノアに乗って自由に国家間を移動できるかどうかは、まだ不明なんだけど、もし可能ならウレシイよね。それにしてもシルバーノアって誰が操縦してるんだろう。



◀世界マップをバックに、飛行するシルバーノア。かなりキレイな映像だね。



▶各国のエリアマップ。その国の気候や風土、環境などが推察できる。

伝説の聖櫃(アーク)を



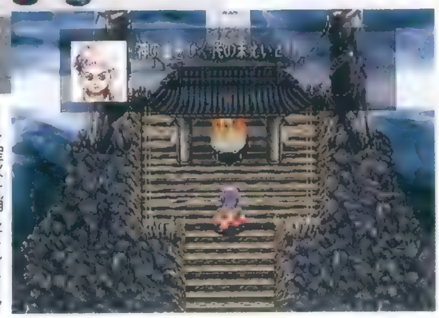
すべてはシオネ山から始まった……

伝承では精霊の恵みの源の国と伝えられる島国スメリア。この国の辺境のシオネ山の麓に、トウヴィルという村があった。今はさびれているが、かつては古の都があったと伝えられるところである。

この村に住む17才の娘ククルは、代々受け継がれた神官の娘として、ときの権力者に嫁ぐ習わしを嫌い、魔物の手に落ちた村長の誘いに乗ってしまう。「シオネ山の聖火を消せば、村から出してやる」。何も知らないククルはしきたりから逃れたい一心で、1000年もの間山頂で燃え続ける聖火を消し、魔物の封印を解いてしまう。これがすべての始まりであった……。



◀卑屈な欲望のために、魔物に手を貸した村長のワナ。純な女の子の気持ちを利用するとは!!



▶聖火を消してしまうククル。封印が解ければ、魔物が現れることをククルは知らなかった。

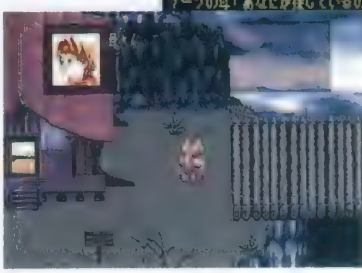
父の形見を身につけ、アークが旅立つ…

トウヴィルに母と2人で暮らす15才の少年アークは、山の異変に気づき、事の真相を突き止めるために旅立つ決心をする。行方不明になっていた父の形見の剣と鎧を身につけて、いざシオネ山へ…。山の麓でククルから松明を受け取ったアークは再び聖火を灯すため山頂へと登っていく。

ここで最初に遭遇した魔物に戦いを挑むが強力な一撃の前にもろくも叩きのめされる。そのとき意識が遠のくアークに、光の精霊が語りかけ力を与えてくれる。不思議な力を得たアークは、行く手を阻む魔物を倒し、山頂で松明の炎を燭台にかざすと、村を襲っていた魔物は消え去っていった……。



▶家の物置で父の形見の剣と鎧を探していると、母から手渡される。この日が来ることを、すでに知っていたかのように……。



◀母を残してシオネ山へと向かうアーク。

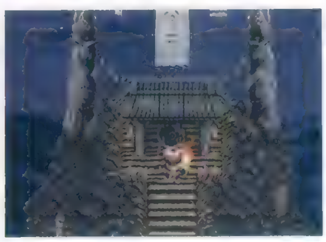


謎を秘めたアークの父親

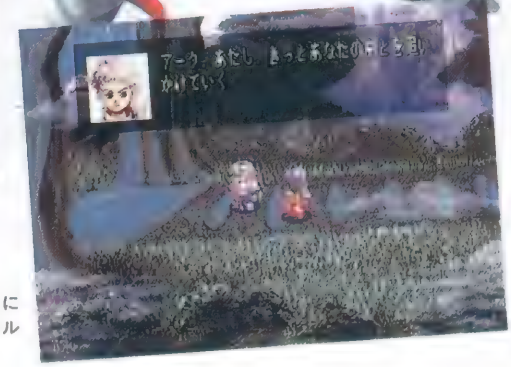
ある日トウヴィルの村にやってきた流れ者の男で村の娘（アークの母）と結婚。アークが生まれた年の大雪の山中で行方不明になり、諦められた数日後に発見される。その5年後に再び姿を消し、未だに消息不明となっている。精霊と関係がありそうな……。



◀父が家を出るときの回想シーン。



▲松明の炎を山頂の燭台にかざすと、魔物が再び封印される。



▶スメリア王に呼ばれ、村を出ていくことになったアーク。村を出たい一心だったククルはやがてアークの後を追うことになる。

求め、勇者たちの壮大な冒険が始まる！



神の遺産といわれる聖棺（アーク）とは…

アークの活躍と、彼の不思議議な力の噂を聞いたスメリア王はアークを王都パレンシアに招き入れる。そこで伝承にある聖棺（アーク）を探しだすよう使命を与える。聖棺（アーク）は、神の遺産とも呼ばれ、世界を救う唯一のアイテムであり、また手に入れればどんな願い事もかなうという言い伝えもある。



◀スメリア王と会見するパレンシア城の謁見の間。

ククルとポコが仲間に!!



▲すでに出発しているモンスター討伐隊の後を追うと、ポコを残して全滅していた。ここでポコが仲間になる。



◀アークを追ってきたククルとは、パレンシア城門でのバトルで再会。3人でモンスターを撃破する。

アーク ザ ラッド

ミルマーナでの精霊との出会い!!

聖棺（アーク）の情報を求め、隣国ミルマーナへと向かう一行。ここでは治安軍の司令官ヤグン将軍のワナにはまり、トヨーケの森でモンスターと戦うはめになる。辛くも危機を脱出したアークたちは、この森で恵みの精霊と出会い、父の素性や父と精霊との間で交わされた約束の内容、そして父が生きていることを知らされる。



◀精霊と出会うシーンは、かなり美しい演出によって、場面を盛り上げている。

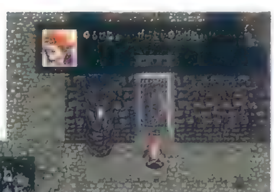




▶城門でトッシュを見かけるアークたち一行。

パレンシア城地下の戦い！

大臣の陰謀で濡れ衣を着せられ、投獄されるトッシュ。彼の目に澄んだものを感じたアークたちは疑問に感じるが、その場を後にする。地下牢で一家が全滅したことを聞き、牢から脱出したトッシュは、パレンシア城地下倉庫で兵士たちに無謀にも戦いを挑んでいく。トッシュのことが気掛かりだったアークたちは、地下倉庫へ駆けつけ、窮地に陥っていたトッシュを見事に救い出す。そして、熱い任侠の男・トッシュが4人目の仲間になるのだった。



▶見張りの兵士から、大臣の命令によって一家が全滅したことを知ったトッシュは、怒りが爆発し、地下牢の格子を破って脱出する。



◀大事な仲間を殺され、怒りに我を忘れたトッシュは、パレンシア城地下倉庫で兵士たちに戦いを挑む。だが、兵士たちの正体はモンスターだった。

殺された仲間に別れを…



アーク ザ ラッド

パーティに加わる新メンバーを紹介!!

数千年の眠りから目覚める老人

ゴーゲン



かつて聖棺（アーク）を運ぶ途中で襲ってきたモンスターを道連れに、我が身もろとも封印したまま数千年の眠りについていた古の七勇者のひとり。現代の七勇者となるべきアークたちに封印を解かれ、それ以後ともに旅をすることになる。ゴーゲンの持つ古の知識はアーク一行の冒険を大いに助けることになるはずだが、眠りについていた時間が長すぎたため記憶もあいまいになっている。頼りになるのか、ボケてるのかわからないじいさんである。



◀石碑に刻まれた呪文が、封印を解くカギになりそうだが……。

ストーンサークルの封印を解け!!

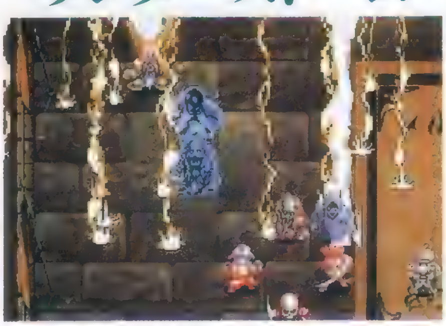


ゴーゲン登場!!

仙人のような風貌のゴーゲンは、やはり直接攻撃には向かない、魔法攻撃がメインのキャラクターだろう。かつての七勇者のひとりだけあって、その攻撃魔法は絶大な破壊力をもっているようだ。でも長い眠りのため、記憶があいまいになっている、という設定を考えると、古の魔法を忘れてしまっている可能性がある。実はアークには、出会った人の能力を開花させる能力があるらしく、ゴーゲンの記憶を甦らせるシーンがあるかもしれないね。

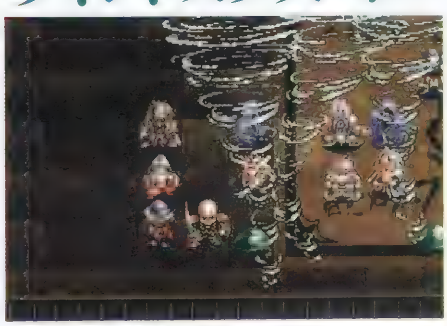
超強力なゴーゲンの魔法攻撃を見よ!!

サンダーストーム



▲雷を落として攻撃する魔法。このゲームの魔法の演出は、超ハデな画面効果によって迫力満点だぞ。

ウインドスラッシャー



▲一定範囲の敵を眠らせて、攻撃しやすくする攻撃補助系の魔法。でも見た目はすごそうだね。

ダイヤモンドダスト



▲無数の氷が敵に降り注ぐ。ゴーゲンの魔法は自然を利用し、広範囲の敵にダメージを与えるのだ。



壷の中に魔物を飼う商人
チョンガラ

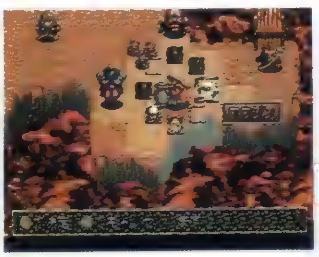
冒険家を自称する骨董品の商人。祖先は「聖棺（アーク）を手に入れれば、どんな願い事もかなう」という言い伝えを残した王族である。遺跡のダンジョンの地下深くに眠る宝物を取りにいける能力を持つ人物を探しているところでアークたちに出会い、取り引きを持ちかける。しかし、長い盗掘生活のあいだに欲にまみれていたチョンガラの心は、アークたちに触れることで何かを感じる。自らの冒険心に火が灯った彼は、以後行動を共にするようになる。



◀見るからに、うさんくさいチョンガラ。怪しいオヤジ。

チョンガラの特殊能力は魔物召喚だ!!

チョンガラは、過去の盗掘活動で手に入れた壷の中に、召喚獣を飼っている。彼の特殊能力は、魔法ではなく、この魔物を召喚することだ。戦闘での召喚のシーンを連続写真で見てみると、壷を振って魔物を呼び出すことがわかる。顔に似合わずコミカルだね。

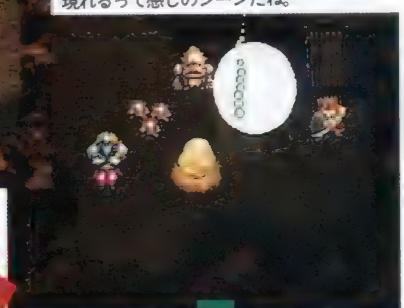


▶まずリング状のメニューを出して、召喚したい魔物（この写真ではフウジン）を選択する。

召喚獣を選んで
壷を振れば



◀熱心に壷を振るチョンガラ。戦闘でのキャラのパフォーマンスは多種多彩だぞ。



▼ピカッと閃光が走り、いよいよ召喚獣が現れるって感じのシーンだね。

フウジン召喚!!



▲そして、フウジンが登場。もちろん、召喚した魔物は戦闘に参加させることができるぞ。どんな能力を持っているのか楽しみだね。

召喚獣が勢ぞろいッ

チョンガラ本人よりも役に立つ（?）ってウワサの召喚獣。ライジン、ヘモジー、フウジン、ケラック、オドン、モフリーという6体の召喚獣は、戦闘を重ねるにつれて成長するぞ。1体を徹底的に育てるか、バランスよく育てるかはお好みしだい。でも、隠し召喚獣なんてのも、なんとなくありそうだね。



幻想水滸伝

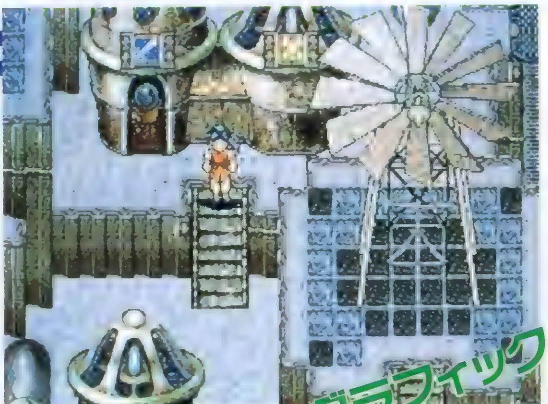
●ジャンル／RPG●メーカー／コナミ
●発売日／夏予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ココが違う RPG POWERチェック!

何といっても戦闘シーンがスゴイ！　今まで想像できなかったような演出で迫力満点。ＲＰＧの戦闘もここまで進化したかって思うほどだ。また、たくさんの登場キャラと複雑な人間関係も魅力的で、ＳＬＧ好きの人も楽しめるんじゃないかな？とにかく目新しいシステムが盛りだくさんで、これぞＰＳのＲＰＧだって感じ。（ＰＯＮ）

SLG+リアルタイム

新世代を開拓する期待のファンタジックRPG



多数のキャラクターたちが織りなす群像劇的ストーリーと、ＰＳ機能を最大限に引き出した斬新なシステムが魅力のＲＰＧだ。オーソドックスなファンタジーをベースにしながら、「水滸伝」という異種の世界観を融合させ、まったく新しい世界を作り上げているぞ！　中でも目を引くのがダイナミックな戦闘シーン。映画のカメラワークのようなズームイン・ズームアウトを効果的に使った迫力のバトルは必見だ。そして、登場するキャラクターの多さもウリの１つ。なんと108人まで仲間を増やせるというから驚きだ。仲間はもちろん敵側にも、いろいろな背景を持ったキャラクターたちが勢揃いし、ストーリー展開をより深みのあるものにしていくのだ。その他にも、注目すべきシステムやイベントが目白押し！　詳しくは右ページで紹介していくぞ。

美麗なグラフィック!

▲細部まで描き込まれた美しいグラフィックだ。



▶ここエルフの村で仲間に出会えるかもしれないね。



▶シナリオ進行上で起きる戦争イベントでは、帝国軍と解放軍が戦いを繰り広げる。多数のキャラが入り乱れての大バトルなのだ。

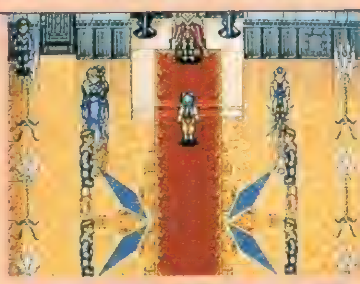


▲ここは霧に包まれたトラン湖の古城。財宝が埋もれているとの情報を耳にしてやって来たのか？　何やらひと騒動ありそうな雰囲気。

「解放戦争」へと続く壮大な物語の序章

舞台は皇帝バルバロッサが治める帝国。７年前に再興された国だが、今や当時の栄光はなく、悪い奴等がはびこる乱れた世の中になっていた。

物語は、主人公が帝国軍に入るところから始まる。帝国のため懸命に働く主人公だが、次第に帝国の横暴さや国民の不満、解放軍の存在などを知っていく。そして、親友テッドが重傷を負う事件が起こるのだ。これが発端となり、「解放戦争」へと発展する戦乱に巻き込まれていくのだった。



▲謁見の間にて皇帝と会見する主人公。運命の歯車はここから少しずつ狂いだしていく。

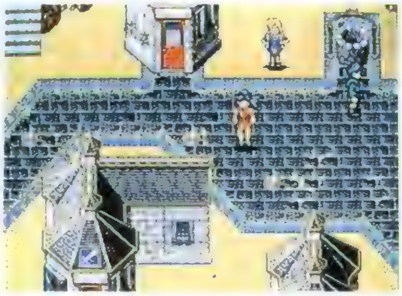


▶帝国五大将軍テオ・マクドールの息子。ある事件がもとで帝国を追われ、後に解放軍のメンバーとなる。数奇な運命をたどる本編の主人公だ。

PSの機能によって実現された驚異の新システム

SYSTEM 1 最大108人の仲間たち

各地に散らばる仲間を探すのも、このゲームの楽しみの１つだ。「水滸伝」とタイトルにあるように、仲間になるキャラは最大108人！　特殊能力を持つ者や物語に深く関係する者など、バラエティに富んだ個性あふれる仲間たちが出会いを待っているぞ。



▲町や村を中心に、解放軍の力になってくれる人を見つけて仲間を増やしていこう。

SYSTEM 2 成長する本拠地システム

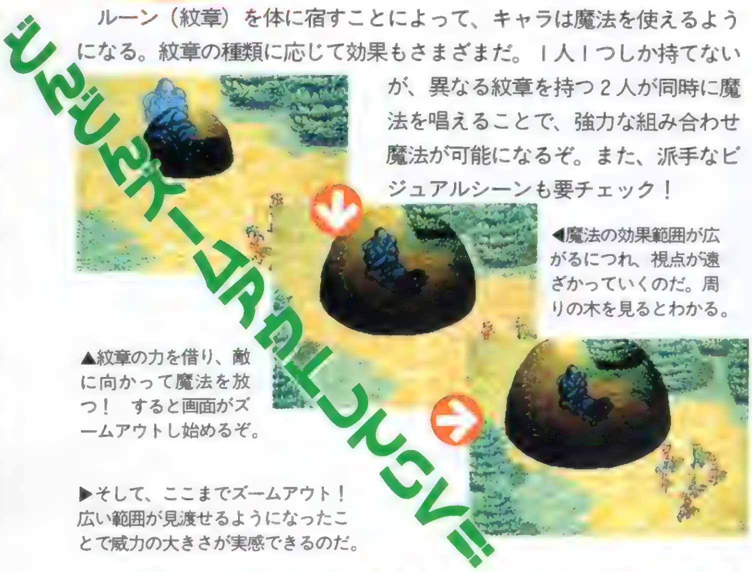
パーティは通常６人で行動するが、シナリオの途中、本拠地として城を手に入れれば、仲間を増やして自由にパーティ構成ができるようになるぞ。この本拠地は、仲間が増えていくと大きくなり、城内に店や預かり所ができたりと、全体的にレベルアップしていくのだ。



▲解放軍の勢力が拡大していくのもわかるし、仲間探しの楽しみをより大きくしてくれるね。

SYSTEM 3 紋章システムによる魔法

ルーン（紋章）を体に宿すことによって、キャラは魔法を使えるようになる。紋章の種類に応じて効果もさまざまだ。１人１つしか持てないが、異なる紋章を持つ２人が同時に魔法を唱えることで、強力な組み合わせ魔法が可能になるぞ。また、派手なビジュアルシーンも要チェック！



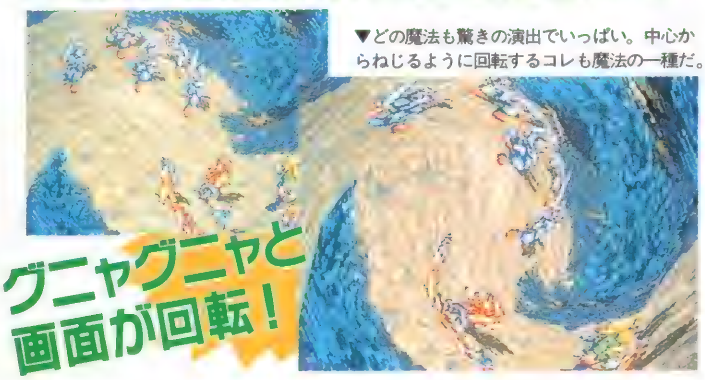
◀魔法の効果範囲が広がるにつれ、視点が遠ざかっていくのだ。周りの木を見るとわかる。

▲紋章の力を借り、敵に向かって魔法を放つ！　すると画面がズームアウトし始めるぞ。

▶そして、ここまでズームアウト！広い範囲が見渡せるようになったことで威力の大きさが実感できるのだ。

多彩な魔法効果に目を見張る!!

▼どの魔法も驚きの演出でいっぱい。中心からねじるように回転するコレも魔法の一種だ。



SYSTEM 4 まるで映画のような戦闘！

戦闘は、クォータービュータイプの画面上で行うコマンド入力型だ。攻撃シーンでは、映画のカメラがセット内を移動するように視点自身が変わるぞ。魔法攻撃の時は画面がズームアウトして魔法の威力を広く大きく見せているし、直接攻撃の時にはズームインしてアクションを際立たせている。また直接攻撃が続く場合には、ズームインしたまま視点がスクロールし、動きのある戦闘シーンが展開されるのだ。映画を観るような感覚で、興奮のバトルが楽しめるぞ。



▶攻撃キャラがジャンプして敵側へ飛び込む！



▶目標となる敵の近くまで接近。上の写真よりキャラが拡大してるのがわかるかな？



▶どんどんズームインしていき、攻撃がヒットする瞬間にはこんなにアップになるのだ。うーん、スゴイ！

幻想水滸伝

戦国サイバー
藤丸地獄変

●ジャンル／S・RPG ●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／年内予定●価格／¥5,800（予定）
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ココが違う RPG POWERチェック!

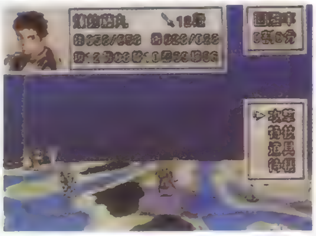
ポリゴンだけに頼りがちなゲームが多い中で、ジオラマの実写は感動モノ。また、そこで動き回るキャラには1人につき100種類以上のパターンが用意されているのだ。修行シーンもバラエティに富み、育成の楽しさを盛り上げてくれるぞ。キャラの育て方や攻略方法が好きなようにできる、自由度の高いゲーム性も魅力的。（PON）

ポリゴン&リアルタイム

育成要素と戦略性を持った独特の忍者ワールド

藤丸地獄変

圧倒的実力を誇る忍者が歴史の表舞台に現れたら……？　そんな観点から生まれたのが、この『藤丸地獄変』だ。武田信玄が隠れ里でひそかに育てていた、エリート忍軍「はぐれ透波」。信玄亡き後、彼らを最強の忍者集団に育てて、全国制覇を狙うのがプレイヤーの目的だ。育成SLGと歴史S・RPGの要素を合わせ持った、ユーザーに応じた楽しみ方ができるゲームなのだ。



▲3次元ポリゴンにテクスチャーを貼った、立体感のあるマップ上を移動し、戦うのだ。



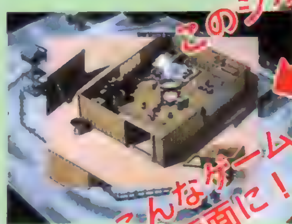
▶イラスト画取り込みの戦闘画面は迫力満点。アニメのような戦闘シーンが味わえるぞ。

実際に作ったジオラマを実写取り込み！開発者のこだわりが生きているゲームだ

ジオラマ実写を使用した隠れ里は必見！　ポリゴンで描いたミニキャラが動き回る映像は暖かみがあるぞ。



▲立体模型を作ってジオラマにしたのが上の写真。精巧に作ってあるね。



◀背景にもキャラの訓練シーンにもふんだんに取り込んであるのだ。

エリート忍軍「はぐれ透波」の主なメンバーたち



煉鈁藤丸（れんごくふじまる）

このゲームの主人公。四守護神の型を使った決め技を得意とする。己の精神力と体術に頼る生粋の忍者だ。謎の多い17才。



オロチの傍太（ほうた）

蛇を自在に操る特殊能力を持ち、毒術に長ける。伝説の大蛇ヤマタを蘇らせることに執念を燃やす、若干8才の少年忍者。



朧影のかなめ（おぼろかげ）

忍者養成機関を通じて隠れ里にやって来た、物静かな15才の少女。降霊や予知など、真の意味での巫女的能力がある。

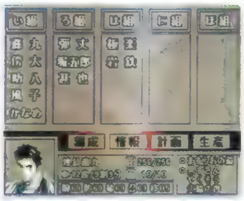


肉玉塀五郎（にくだまへいごろう）

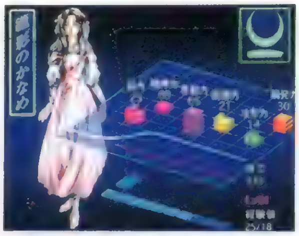
刃物が一切通じない全身ゴムマリ男。見た目に反して体が軽く、ずば抜けた跳躍力を持っている。ひょうきんな性格の29才。

全国制覇を目指し、最強の忍者に鍛え上げろ！

箱庭感覚のキャラメイキング



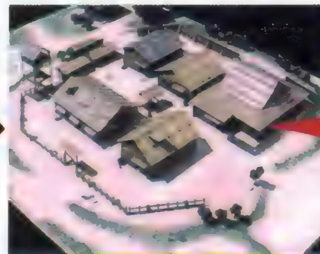
▶部隊編成やスケジュールを決定する計画画面。



▲修行によってパラメータがＵＰ！

育成システムは自由度が高く、個人の能力アップも部隊の編成もプレイヤー次第だ。好みに応じて多彩なキャラクターメイキングが自由にできるぞ。またメンバー育成とともに、アイテムの開発・生産、情報の収集、資金の調達なども重要なポイント。計画画面では豊富なコマンドから選び、メンバーのスケジュールを決めていくのだ。戦闘以外の行動は、隠れ里の各所でミニキャラが展開していくぞ。

隠れ里



何事も修行じゃ

行動によってキャラの能力値が変わる！



▲からくり兵器を開発中。



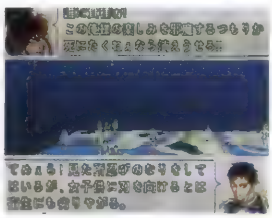
▲滝に打たれて精神修行だ。



▲忍犬の訓練もできるぞ。

育成の成果が発揮される実戦！

出陣コマンドを選択すると、３次元ポリゴンで構成されたマップに突入するぞ。この戦闘エリアは30あり、12の敵忍軍たちが待ち受けている。全国制覇までの攻略順序は自由で、どのマップから挑んでもＯＫなのだ。マップ上を移動し、敵と遭遇したら攻撃開始！ キャラの攻撃シーンは迫力ある戦闘画面で見られるぞ。



▶敵に遭遇！ セリフがカッコ良く決まってるね。



▶修行の成果を生かせるかどうか、力がこもるぜ！



忍術がさく裂!!

育てがいのある個性的なキャラクターばかり

韋駄天風子（いだてんふうこ）



かなめとともに隠れ里にやって来た見習いくノ一。忍法や必殺技はまだ使えないが、とにかく元気。おてんばな14才だ。

霧隠才蔵（きりがくれさいぞう）



霧を自由に操る、21才の天才忍者。天性のセンスに恵まれており、少々自信過剰ぎみ。藤丸とはウマが合わないようだ。

煙羅の助八（えんらのすけはち）



あらゆる薬品を調合し、八色の煙を操る。幻術にかけては右に出る者はいないという。煙を食べるとの噂がある37才の小男。

切り回し騨丈（きりまわしだんじょう）



「からくり」作りに命を懸ける27才。仲間が身につけている「からくり」は、ほとんど騨丈の作による。

藤丸地獄変

ファルカタ
～アストラン・パードマの紋章～

●ジャンル／S・RPG●メーカー／ガスト
●発売日／未定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／最大4人まで可

ココが違うRPG POWERチェック!

何といってもおもしろいのは、プレイヤーやCOMキャラとの駆け引き！ 相手の性格に合わせた戦略でライバルを追いつめていく。そんな奥の深い駆け引きをたっぷりと味わえる。（斉藤）

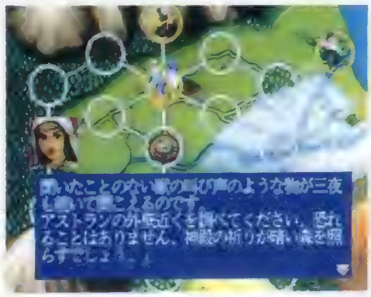
対戦プレイがスリリング

ボードゲーム風味のマルチプレイ・戦略シミュレーションRPG

「ファルカタ」は、従来のシミュレーションＲＰＧのスタイルにマルチプレイ・ボードゲームの要素が合体した、一風変わったシステムのゲームだ。

ゲームは全５章のキャンペーンシナリオになっていて、ゲーム開始時に各シナリオの行動目標が示される。プレイヤーはライバルのパーティと競いながら、探索・戦闘・パーティ間の駆け引きなどを繰り広げつつ勝利を目指すのだ。

ファルカタ



▲シナリオの勝利条件は、こういった調査ものから、マップ上の敵を全滅させるなどいろいろだ。

▼ライバルとの交渉はとても重要！ 最後の勝利をつかむためには、あえて下手にでる必要もある。





▲これがゲームの舞台となるマップ。マップ上の各ポイントにシナリオクリアに必要なアイテムが隠されていたり、モンスターや盗賊が待ちかまえていたりする。

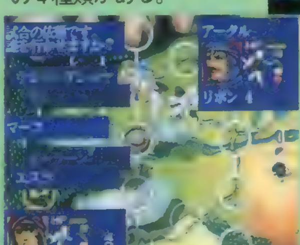
ライバルは計略で倒せ

このゲームではライバルを攻撃できないので、相手のジャマをするには計略を仕掛けるしかない！

計略には、パーティの結束を崩す〝虚言〟、活動資金を奪う〝盗む〟、相手を自分の思った場所へ動かす〝誘導〟、負けた方の行動を鈍らせる〝試合〟の４種類がある。



◀▲計略の中でも効果の大きいのが〝虚言〟。ターゲットの相手の性格を調べ、相性の良さそうなキャラを交渉相手にするのが成功させるコツだ。



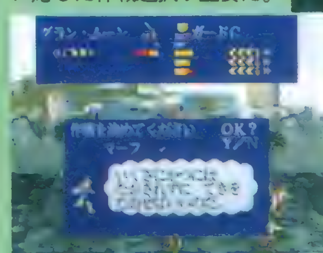
◀リーダーの力量を表すアイテムに〝リボン〟がある。この数が多いとリーダーの名誉は高くなり、交渉などを有利に運べるのだ。〝試合〟を挑んで勝てば、ライバルからリボンを奪い弱体化させることが可能だ。

作戦選択が勝負を決める

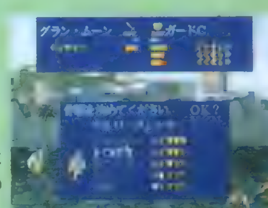
敵のパーティとの戦闘はオートバトルで、ターンごとに〝カウンター狙い〟〝フルパワー〟などの作戦を選んで戦うことになる。状況に応じた作戦選択が重要だ。



▲敵は常に多人数で攻めてくる！ うまく作戦をたてて戦わないと勝つのは難しい。



▲ターンごとにＣＯＭが最適な作戦を指示してくれる。



▶ＣＯＭの作戦が気に入らなければ、５つの作戦から選択可能だ。

KING'S FIELD II
キングスフィールドII

●ジャンル／RPG●メーカー／フロム・ソフトウェア
●発売日／7月予定●価格／¥6,300
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

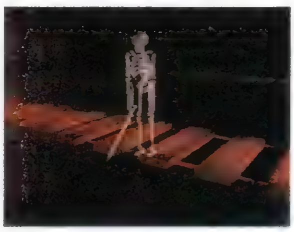
ココが違う
RPG
POWERチェック!

前作はテクスチャーが16色で、一部の登場キャラにテクスチャーが貼られてないなんてこともあったけど、今回はフルテクスチャーマッピング。コワイくらいにリアルだよ。（ジュピター藤平）

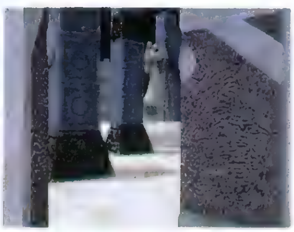
ポリゴン&リアルタイム

"生きることへの執着心"こそが解決へと導くものである。

闇に潜み、こちらを虎視眈々とうかがっている魔物たち、巧妙に隠されたトラップの数々……ダンジョンというものの恐怖を改めて強く印象づけたゲームが、フルポリゴン３ＤＲＰＧ、「キングスフィールド」だった。その続編が、よりリアルに、そしてより美麗になって、この夏、再び登場する。冒険者に必要なのは、生き残るための細心の注意力と、生への執着心。その準備を怠る者は、早々に無残な屍をさらすこととなるだろう。



◀スケルトンが橋の上に立っている。これはもちろん敵……だよね。ってことは、橋の上でスケルトンとの一対一の対決!? なんてこともある？

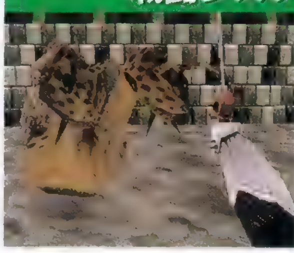


▶ゲーム中には昼夜の区別がある。同じ場所でも、昼と夜とでは印象がまったく違うのだ。荘厳な神殿は、月明かりの下より厳かに見える。

モンスター

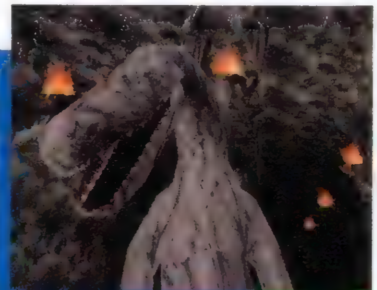
「キングスフィールドII」では、登場する敵キャラのほとんど全てが、新キャラに変更されている。さらにそれら敵キャラの動きかたも多様化し、単調になりがちな戦闘からの脱却が計られているのだ。またこれは、前作で培った戦闘のセオリーが、全く通用しないということも意味する。新鮮な気持ちで、モンスターの影に怯えられるぞ(イヤ？)。

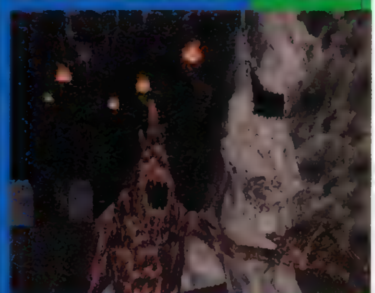
戦闘システム



◀魔法と武器を使って、群がる敵をなぎ倒す！ といきたいところだが、最初はとっても弱いからね。なるべく危険の少ない戦いをしたほうが無難だぞ。

戦闘システムも、かなり変更がある。視覚効果がそれぞれに異なる魔法は前作のおよそ２倍に増え、武器やアイテムも約1.5倍に増加した。他にも、敵に攻撃を受けると、その勢いで後退してしまうなど、注目の新システムが満載なのだ。



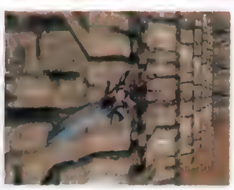




キングスフィールドII

壁に突き刺さった謎の長剣 ～イベント

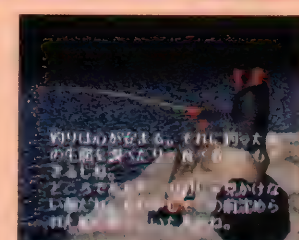




◀▲壁に突き刺さった謎の長剣。武器として使えばかなり強力そうだが、はたして不用意に抜いていいものなのか？ もしかしてトラップかも!?

戦士の休息!?

今回はダンジョン内だけでなく、屋外へ出ることもある。例えばこのシーン。のんびり釣りなんかしちゃってるのだ。非常にユーモラスな場面だが、実はこれは開発中のもの。残念ながらゲーム本編には登場しないかもしれないのだ。「釣り」ではないにしても、なにか息抜きのようなシーンはほしいよね。



▲心静かに水面を見つめていると、殺伐とした冒険の日々が忘れられそう!?

ソフトメーカーから出た
PSの光を呼びだす RPGスペシャル!!

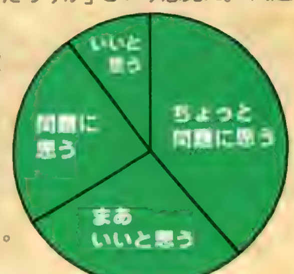
直撃 ソフトメーカー質問箱 PARTII

PSパワーがRPGをどこまでおもしろくできるか徹底検証

読者の興味を最も集めているジャンルは、やっぱりＲＰＧなのだ。今はまだＰＳには「大物ＲＰＧ」が少ないのが現状だけど、将来的な展望はどうなっているのだろう？　この答えを見つけるべく、ＰＳ／ＲＰＧ登場のカギを握っている開発サイドへ質問を行ってみたぞ。

今のラインアップをどう見るべきか

現在までにＰＳで発売されたＲＰＧはすべて３ＤアクションＲＰＧ。このことをメーカーさんはどう思っているのだろうか？　集計結果は円グラフの示す通りなのだが、２番目に多い「まぁいいと思う」と答えてくれたメーカーさんのいくつかが、興味深い意見を寄せてくれた。それは、「現在のラインナップは、よりよい、よりＰＳらしいＲＰＧの登場につながっていく初期段階なのではないだろうか」という意見だ。「問題に思う」、「ちょっと問題に思う」というメーカーさんも、現状を全面的に肯定しているわけではないので（もちろん無責任に否定しているわけでもない）、比較的近い将来に、３ＤアクションＲＰＧ以外のＲＰＧもＰＳで遊べるようになる可能性は大きいと言えるだろう。



ＰＳのどの性能がRPGを変えるか

では、そのよりよいＲＰＧの開発につながっていくのはＰＳのどんな能力なのだろうか？　トップは「ポリゴン関係の能力」、次いで「グラフィック関係」「サウンド関係」「動画関係の能力」と続いていくあたりは、やはりなんといってもＰＳのパワーが最大限に発揮されるのはＲＰＧの演出部分であるとメーカーさんが考えていることを示している。また、「ポリゴンの別な活用方法を考えていきたい」と答えてくれたメーカーさんがいくつもあったことから、いずれ傑作ポリゴンＲＰＧが登場するとしても、それがそのまま単純に「もっとスゴイ３ＤアクションＲＰＧ」になるというわけではないということも印象に残った。ポリゴンそのものではなく、ＰＳのポリゴンを処理する能力に注目が集まっているのだ。「ポリゴンを使うためにRPGを作る」、「ポリゴンというとどうしても３Ｄにってしまう」のではなく、「ＲＰＧを作るためにポリゴンを使う」という方向にメーカーさんが進もうとしているのであれば、その模索の中から本当にＰＳらしいＲＰＧが生まれてくるはずだ。



➲メーカー・コメント!!

怪獣戦記

仲間にしたモンスターを使って楽しむゲーム。それが怪獣戦記です。フィールドやダンジョンで遭遇するモンスター。戦闘や別の手段を駆使して、まずは仲間に。で、こいつをパーティーに加えたり、あれをしたり、これをしたり。新しいアイデアに注目あれ！



▲「怪獣」という言葉から単純に想像できるような、そんな安っぽい世界観ではないのだ。不要な先入観を捨てて、純粋に１本のＲＰＧとして楽しみたい。

●プロデュース／7月末発売予定／価格未定

ポポロクロイス物語

残念ながら、ソニー・コンピュータエンタテインメントさんからは、「ポポロクロイス」に関するコメントはいただけなかった。コメントを出す時間も惜しいほどの猛烈な開発が進行中なのだ！　ＲＰＧの王道を行くストーリーの、ＰＳでの演出に期待したい。



▲ポポロクロイス王国の王子ピエトロが、母の魂を探す旅に出るというオーソドックスなストーリーのＲＰＧ。感動的な演出を期待したい。

●SCE／年内発売予定／価格未定

どんな見どころが強調されているの？

それではいよいよＰＳで実現されるＲＰＧの中味そのものに移っていこう。ＲＰＧのどんな要素が、今後ＰＳ・ＲＰＧの核になっていくのだろうか？　先の２つの質問よりはバラエティに富んだ回答をいただいているが、上位の「ストーリー／シナリオ」、「世界観」、「キャラクター性」というのは、これまでも何度か耳にしてきた言葉だ。ＰＳに限らずとも、「ＲＰＧにとって重要なのはどんな要素ですか？」という質問をしたとしても、よく似た結果が出るかもしれない。しかし、ここで思い出してほしい。先の質問の集計結果から、メーカーさんは、ＰＳの持っている特徴的な能力を、新しい方向性の下に活かしていきたいと、考えていることがわかった。つまり、同じ「ストーリー／シナリオ」や「世界観」という言葉でも、これまでとは違った意味を持ってきているのではないかということなのだ。

例えば「世界観」に注目してみれば、ＲＰＧではないが『ジャンピング・フラッシュ！』は、ポリゴンでなければ絶対に表現できなかった独特の世界を僕たちに味わわせてくれる。また、『鉄拳』に登場するキャラクターたちのあまりにもリアルな振る舞いには、これまでの平面的なゲームのキャラクターには感じなかった一種の愛着のようなものさえ感じることができる。

そうした、ＰＳの高性能を活かしてこそ初めて実現される「ストーリー／シナリオ」、「世界観」、「キャラクター性」なのだ。これらＲＰＧの要素ごとの発展には、まだまだ未知のおもしろさが期待できそうで、うれしくなっちゃうよね。



戦闘システムはどうなる？

戦闘シーンは円グラフの示すように、３Ｄアクションが充実しそうだ。これは３ＤのＲＰＧが多い今のラインナップを見ても納得だよね。意外にも、「戦闘が（シューティングやパズルなど）他ジャンル」という意見が上位に食い込んでいる。そんなＲＰＧも是非遊んでみたいね。



その他のアイデアは？

今回のアンケートで、他にも様々なＲＰＧに関係するアイデアをお聞きすることができた。例えばメモリーカードを使ったモノだけでも、ＲＰＧ以外のジャンルを含む複数のタイトルでデータを共有する、自分の育てたキャラクターを友達の家に連れていって、友達のキャラクターと同じ世界を一緒に（あるいは同時に）冒険する等、是非とも実現してほしいものばかりだった。そんなＲＰＧで今すぐにでも遊んでみたいところだけど、一つ一つ大事に実現していってもらいたいね。

TITLE LIST

〈RPG〉

6月予定	アーク　ザ　ラッド（ＳＣＥ）
6月予定	藤丸地獄変（ＳＣＥ）
7月末予定	怪獣戦記（プロデュース）
7月予定	KING'S FIELDⅡ（フロム・ソフトウェア）
年内発売予定	ソフエルファンタジア（ソフエル）
年内発売予定	ポポロクロイス物語（ＳＣＥ）
未定	ウィザードリィⅦ（ＳＣＥ）
未定	黄昏の国へのオード（トンキンハウス）
未定	ブルーフォレスト物語〜風の封印〜（ライトスタッフ）

〈SLG〉

4月予定	スターライトファンタジー（タイトー）
春予定	Falkata〜アストラン・パードマの紋章〜（ガスト）
夏発売予定	幻想水滸伝（コナミ）

〈AVG〉

5月下旬予定	メタモル・パニック（ファミリーソフト）
7月予定	３×３EYES（エクシング）
8月予定	クーロンズ・ゲート（ＳＭＥ）
未定	東京SHADOW（タイトー）

〈ETC〉

年内発売予定	プレイステーション版ＲＰＧツクール（アスキー）

以前は３DSTGと呼ばれたであろうものが今は３DアクションRPGと呼ばれるように、PSの高性能が今、ゲームジャンルの壁を取り払おうとしている。そしてそのボーダレス化した状況から、何かとてつもなく新しいRPGが生まれるのではないか、という可能性も強く感じられる。上のリストは、そうした考えで作成されている。これらの中から、本当におもしろくて新しいRPGが登場することを期待したい。

ソフトメーカー質問箱

ブルーフォレスト物語
〜風の封印〜

日本のファンタジーブーム初期に、独特の世界観とシステムでファンの話題をさらった『ブルーフォレスト物語』。その楽しさを継承した本作では、主人公の心の成長を通じて、プレイヤーのみなさんに真の冒険をお届けします。



▲テーブルトークや小説、パソコンゲームで人気を呼んだ大作ＲＰＧが、いよいよＰＳにも登場する。オリエンタルな雰囲気漂う、東洋風ＲＰＧなのだ。

●ＳＣＥ／発売日未定／価格未定

WizardryⅦ

この『ガーディアの宝珠』はＰＳで生まれ変わった新しい『ウィザードリィ』です。新しいといっても『ウィズ』の基本である「レベルアップ」「アイテム集め」の魅力はそのまんまです。いままで、なんとなく『ウィズ』を敬遠していた方にもお薦めです。



▲シリーズ最新作「Ⅶ」がＰＳに登場する。フルポリゴンで描かれるダンジョン、モンスターのアニメーションは迫力満点！　過剰な期待も、絶対に裏切られないはずだ。

●ライトスタッフ　発売日未定　価格未定



▶これまでのシリーズには登場しなかったような、強烈な個性を感じさせる「デビルサマナー」のサブ・キャラクター。まずは彼に関する話題から、インタビューが始まった。

「真・女神転生」シリーズ・ディレクター、岡田耕始氏に聞く！

次世代機はRPGを変えるか？

超人気国産RPGシリーズでは、もっとも早く次世代機への進出を決定した『真・女神転生』シリーズ。今まさに次世代機のハイスペックと格闘しているディレクター、岡田耕始氏に直撃インタビューだ！

——セガ・サターン版「デビルサマナー」では、いままでのシリーズとちがってかなり強烈な印象を受けるサブキャラクターを立ててますよね。これはやはり、次世代機を意識しての新しい路線なのですか？

岡田耕始氏（以下、O）：いや、新たな構想のひとつにはまちがいないけど、次世代機を意識してそうしたわけじゃないです。シリーズ全体の流れの中で出てきたものです。

あのキャラクターを立てた理由は、『デビルサマナー』をプレイする人たちに「真・女神転生」シリーズの世界観をより深く知ってもらうためです。彼には物語を引っぱっていくキャラとして、また、『真・女神転生』の世界観を強く印象づけるための、いわば語り部のような役目を果たしてもらうことになります。これまではあえて直接ストーリーを語るようなことはせずに、ストーリーや世界観の理解、読解はプレイヤーに任せてたんですけど……。

——「やさしいメガテン」ってところですか？

O：う〜ん、そうかなぁ（笑）。

——実際にRPGの開発に携わられているという視点から、次世代機の利点をお聞かせ願えませんか？

O：ストーリーにあわせた映像面での演出や音響効果を派手にできるという意味では、次世代機サマサマだね。どうしても文章に頼りがちだった表現や演出に映像や音をふんだんに盛り込むことで、かなりきっちりとメリハリをつけることができる。反面、（次世代機は）あまりにも多くの、いろんな可能性を秘めているので、どこに方向性を絞り込んでいけばいいのかという嬉しい悩みもあるけど（笑）。

——次世代機を使って新しくやりたいことはありますか？

O：模索中です。とりあえず、いままで疑似的に表現していた3Dダンジョンにポリゴンを使用することぐらいかなぁ。

——もし、PSで「真・女神転生」の新作を作るとしたら、どんなRPGになるでしょう？

O：それこそいろんな可能性があるけど、本編の流れを中心に、『if…』のようなパラレルワールド的なものまで、考えはじめるときりがないな。

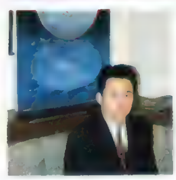
もし可能ならだけど、プレイヤー自身がゲームの中にすっぽり入り込めるようにできれば面白いかもね。

——次世代機では不可能な、突拍子もないアイデアでもけっこうです、夢のRPGについてお聞かせ下さい。

O：音や映像はもちろん、痛みとか臭いまでも含めて、五感全部で感じることができるとか…。ちょっとコワイかもしれないけどね（笑）。

——本日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。できましたら、PS版もよろしくお願いいたします。

プロフィール



『真・女神転生』の父ともいうべきシリーズのディレクター。血液型がO型であること以外、一切が神秘のベールに包まれている謎多き人物でもある。現在シリーズ最新作である「デビルサマナー」をセガ・サターンで制作中。

熱狂的な支持を集めて

まだまだ広がるメガテン・ワールド

世界各地の神話、伝承、伝説、宗教、果ては遺伝子工学まで、様々な要素を取り込みながら、ファンタジーと科学が融合した独特の世界を構築し続ける「真・女神転生」シリーズ。その流れはSLGの『魔神転生』、初心者向けの『ラストバイブル』など、多彩なジャンルのゲームに受け継がれ、ますますファンを増やしている。

●旧約・女神転生（SFC）



▲FC版「女神転生」の1作目と2作目をこれ一本で！　名セリフ「今後ともよろしく」の元祖だっ。

▼現代を舞台にした、科学と幻想が絡み合う硬派SLG。難易度も高く、遊びごたえあり。



●魔神転生II（SFC）

●ラストバイブルIII（SFC）



▲「真・女神転生」と比較するとやわらかい世界観が魅力のファンタジーRPG。

1995 SPRING

電撃Soft Station PART2

強烈な新作がラッシュで押し寄せてきた！　今回は前号で紹介しきれなかったモノから、さらに突っ込んだ内容のモノまで、余すところなく一気に紹介するぞ！　特に今回初めて紹介するソフトは要チェック。時代の波に乗り遅れるな!!

エースコンバット

●ジャンル／STG●メーカー／ナムコ
●発売日／6月30日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

あの『スターブレードα』や『鉄拳』のナムコだから、ポリゴンの表示能力はピカイチ！　手に汗握る緊張感と、猛スピードで空を飛び回る壮快感はたまらないぞ!!　でも、あまりにもスゴすぎるから、またもや[illegible]でプレイしなきゃいけなくなりそう(笑)。　(PON)

リアルタイム・フルポリゴンの3Dドッグファイト!!

発進!!

アーケードで人気を博していた、3D・フルポリゴンのドッグファイトゲーム『エアコンバット』が、PS用に超リニューアルされての登場だ！　基本的なシステムは『エアコンバット』をもとにしたもの。それに加えて、ステージごとに設けられたミッションを戦闘機によってクリアする、という構成になっている。そして、戦闘内容や設定などにアーケードの新作『エアコンバット22』のものが取り入れられたぞ！　さらに、家庭用ならではの持ち味を生かした作りになっているという から、これはもう期待せずにはいられないよね！

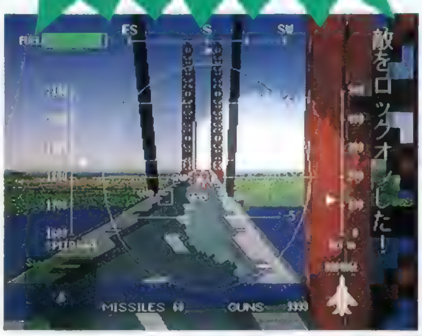
高度なポリゴン処理能力を駆使した設計だから、スピード感・浮遊感はバツグン。アーケードと同等、いやそれ以上の興奮を味わうことができるぞ！

2P同時対戦もできるから、各家庭でハデな空中戦の熱い火花が飛び散ることだろう!!



▲いざ、戦いの空へ出陣だ！　敵機を見つけたら、すかさず食らいつけ！

ロックオン!!

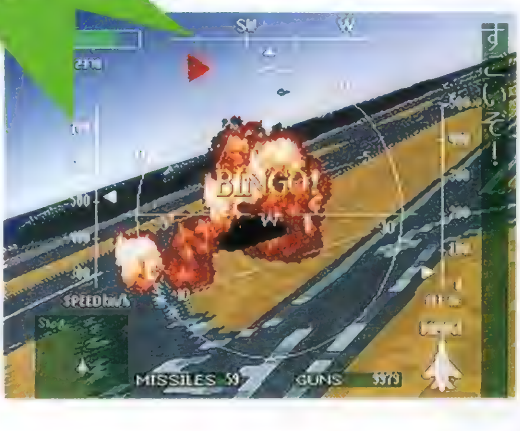


▲よし、ロックオンしたぞ。さあ、あとはどう料理してやろうか……ってトコかな？

みごと撃破!!



◀画面右にテロップが表示されるが、英語のナレーションも流れる。



宝魔ハンター
ライム
Special Collection Vol. 2

●ジャンル／デジタル・アニメーション●メーカー／アスミック
●発売日／夏予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

前作はシナリオが進むにつれて、ゲーム中のアニメーションが増えていったよね。今回は、はじめからアニメーションを使い、動画もさらにボリュームアップしてキャラの表情なんかがますます豊かになっているのだ。また、パソコン版の4～6話に加えてPS版オリジナルシナリオも追加されているぞ。TVアニメのパロディ感覚で楽しめる、とってもコミカルでかわいいギャル満載の「Vol. 2」に期待しておくれ！　（さとちー）

ファン待望の“ライム”第2弾が早くも登場!!



第5話

今回の「ライム」は、パソコン版の4～6話をパワーアップさせて収録！　始めのシナリオは、前回学校で知り合った友だちのみづきちゃんが、ヘンテコな妖怪おくてばすに恋をされてしまうお話。これまたヘンな展開になりそう？



▲タコに似た妖怪おくてばすを抱っこして楽しそうなみづき。







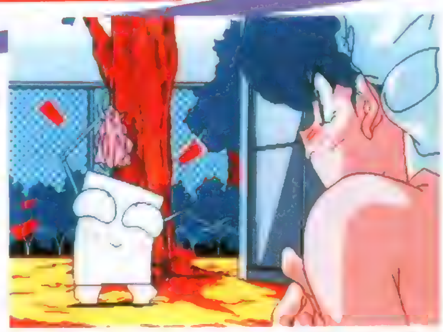
▲公園のベンチでデート中のみづきとおくてばすのラブラブツーショット。みづきちゃん変な趣味してるなぁ～。



▲◀第5話の舞台はファミリーレストランだ。

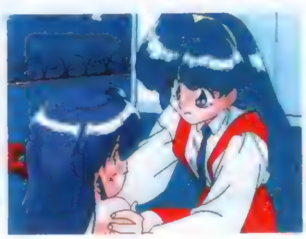
第6話

第6話の舞台になるのは、あのコミケ会場。みづきに誘われて会場にやってきたライムとパーツは、異様な妖気を感じとる。すると、どこからともなく少女の悲鳴が…！　コスプレ少女をねらう妖怪との手に汗握る超激闘編!!

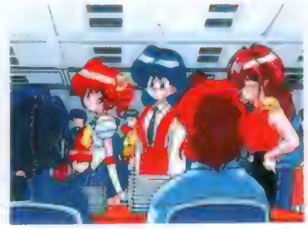


▲コイツが第6話に登場する妖怪かみふくろう。やっぱりヘンなヤツ。





◀妖怪に襲われて服を脱がされてしまったかわいい少女。



◀みづきの案内でコミケ会場をウロウロする3人組。こんなところにも事件が！

まだまだあるぞ〜！

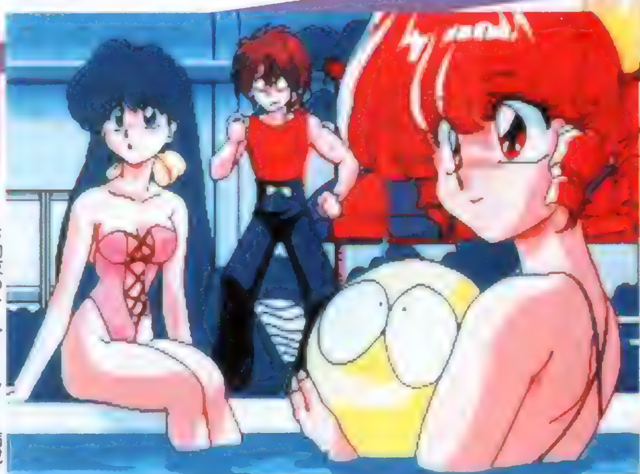
第7話





▲▶第７話は、ＰＳ版オリジナルシナリオ。いつも孤独なマネキンが妖怪を生み出してしまったからさぁ〜大変。どんな展開が待っているのか？

第8話



▶お約束のサービスカットも満載！第8話は、主人公のライムがW・ペガサスにさらわれてしまうのだ!!



今回もワタシの得意なコスプレがドーンと登場するから、ファンのみんなは期待して待っててネ♥



ライムのコスプレに注目!!



★豪華キャストが盛り上げる！★

主人公ライム役の玉川紗己子さんやバース役の山口勝平さんをはじめ、10人の豪華キャストが楽しいストーリーを盛り上げてくれるぞ。また、前作ではオープニング曲を歌っていた、かないみかさんも、今回は声優として出演するのだ!!



▲主人公ライム役の玉川紗己子さん（左）とバース役の山口勝平さん（右）のおふたり。楽しいストーリーをますますおもしろく盛り上げてくれるぞ！

時空探偵DD
〜幻のローレライ〜

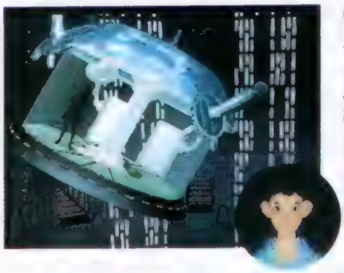
●ジャンル／AVG●メーカー／アスキー
●発売日／夏予定●価格／¥6,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

舞台は第２次大戦直前のドイツ。飛行船の中で繰り広げられる惨劇。魔女、そしてヴァンパイア。かなりヘヴィなノリが楽しめるマルチストーリーのミステリーＡＶＧだ。最近こういうゲームは無かったからね。たまにはシブめの世界に浸りこむのも、悪くないんじゃない？（ジュピター藤平）

多発する時間犯罪を防げ!!

鳴神雷蔵（なるかみらいぞう）。あらゆる時代を股にかけ、時間犯罪を阻止すべく活躍するオーバータイム社のエージェント。そう、彼こそが“時空探偵ＤＤ”なのだ。彼は犬並の嗅覚、物質自体の記憶を読み取るオブジェクトチャネルといった各種の特異能力で数々の功績を上げている。“ＤＤ”すなわち“ドラキュラ・ディテクティヴ”。このコードネームが示すとおり、彼は遠い祖先から、ヴァンパイアの血を受け継いでいるのだ。プレイヤーは彼、鳴神雷蔵のパートナーとなり、時に暴走しがちな相棒をフォローしつつ、事件を解決していかなくてはならない。今回の任務は、遊覧飛行船“ローレライ”に乗っている少女を捜し出し、保護すること。しかし、この一見何でもない任務が、大きな事件の引き金になることを知る者は、まだ、いない。



◀彼女が今回の任務で救出すべき少女だ。ローレライ号のどこに、そして何故いるのかは不明。

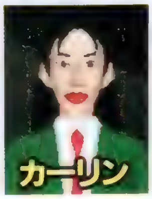


◀“オーバータイム社”オペレーター兼上司、霧姫との時間通信機。主に情報収集に利用する。ちなみに霧姫は15歳の女のコだ。ラッキー!!

個性だけでなく、表情も豊かな登場人物たち!!









もちろん、個性だってとっても豊かなことは言うまでもないけど、でも彼らの場合、その時の気分や会話の内容で、表情が変わる変わる。こんなにコロコロ表情を変えられてしまうと、まるでホントに人間を相手に話してるみたいで、ドキドキしちゃうぞ。

謎多き!? オーバータイム社

時空間航行。それは過去の謎を解きあかす唯一の方法だったが、わずかな干渉でも歴史を大きく改変させてしまう危険性をも秘めていた。このため、時空間航行は政府の厳重な管理下に置かれていたが、歴史を改変しようとする、いわゆる時間犯罪の続発を防ぐことはできなかった。これに対応すべく生まれたのが民間設立の時空探偵社「オーバータイム社」なのだ。



▶“ＤＤ”、絶体絶命の大ピンチ!! 一体何故こんなことになってしまったのか。…今はまだ、その真相はわからない。



◀私室のベッドに横になり、しばし物思いにふける“ＤＤ”。果たしてその瞳に写るものは、いったい何なのだろうか？

重厚なストーリー展開!!

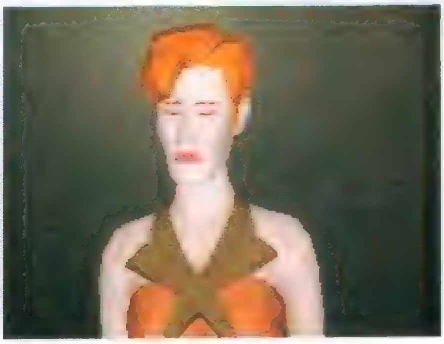
この物語の登場人物は、誰も彼もみな、非常に個性的だ。…言い方が漠然としすぎているというのなら、訂正しよう。誰もがあたかも実在の人間であるかのように、それぞれドラマを持っているのだ。このゲームはマルチストーリーのＡＶＧだから、プレイするたびに彼らの別な側面を、別な場所、別な局面で見ることができるだろう。しかし、それも彼らの「人間」としての、ホンの一部分でしかない。彼らがどんな理念で行動し、どんなドラマを展開してくれるのか、今からとても楽しみだよね。





▲これは、にんにくに、木の杭!? ヴァンパイアの苦手とするものだ…。

◀はたしてこのシーンは一体？ 新たな魔の手が“ＤＤ”を襲う!?



▲派手好きで、噂好きな有閑マダム、イーシャ・ノリグスカ。最初の事件の被害者だ。しかも、その首筋には小さな傷痕が……。まるで、ヴァンパイアに血を吸われた跡のようだ。まさかＤＤが!? そんなバカな!?

メタルジャケット

●ジャンル／リアルタイム・バトルシミュレーター●メーカー／ポニーキャニオン
●発売日／春予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／対戦ケーブル、メモリーカード●多人数プレイ／可（2人／要対戦ケーブル）

ココが違う PS POWERチェック!

メタルジャケット個々の性能はいうまでもなく、戦場になるコンバットエリアの特徴や、コンフィグによるコントローラ操作の変更まで、すべてが勝敗につながる、奥の深い戦略性にはただただ脱帽。COMと人間が入り乱れる対戦プレイはめっちゃハマるで。　　　（マコト）

PS初の通信対戦プレイ!! MJだからこそのおもしろさっ!!

ＰＳ初の対戦ケーブル対応ソフト『メタルジャケット』。対戦ケーブルを使う対戦プレイを一言でまとめると、それぞれモニターに接続された２台のＰＳを、対戦ケーブルでつなぐということだ（２台のPSには同じソフトをセットしておくこと）。各プレイヤーが１台ずつのモニターを見るため、これまで一般的だった画面２分割の対戦プレイでは味わえなかった迫力あるバトル、実際の戦場で戦っているような臨場感が楽しめるのだ。



▲これが対戦ケーブル（端子部）。このケーブルで２台のＰＳをつなぐのだ。



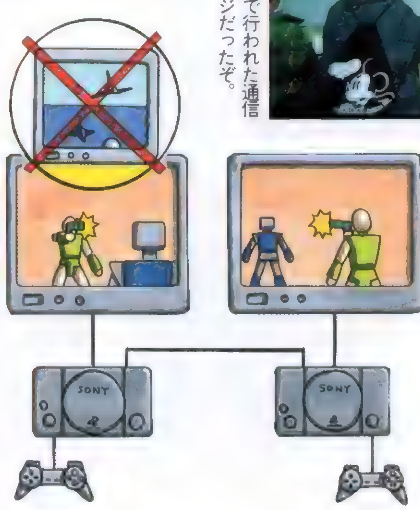


『メタルジャケット』通信対戦の面白さは、やはり２人のプレイヤーが別々のモニターを見ながら戦うところにある。互いに相手の居場所や状況、行動を正確につかむことができないからだ。加えて自分も敵も、かなりの高速で移動する。こっそり相手側のモニターを盗み見るというズルイ方法もあるけど、はっきり言ってプレイ中には、そんな余裕はない。「見えざる恐怖」が勝負を熱くするのだ。



▶ゲームエキスポ'95会場で行われた通信対戦大会。みんな目がマジだったぞ。

▼２つのモニターを別々に見ながら戦うおもしろさ！　従来の画面２分割方式にはない、通信対戦プレイの醍醐味はそこにあるのだ。



イラスト／牧野円

超初級対戦心得

上方や後方など、敵のモニターに自分の姿をとらえられない死角にもぐりこむことがまず基本。周囲の敵の位置を映し出すレーダーも用意されているが、真正面にとらえられない限り、まず攻撃されることはない。死角にまわりこんだら、すばやく、正確に攻撃しよう。チャンスは一瞬だッ!!



◀相手の後ろに回り込むことが最優先。攻撃後は、速攻で離れることも忘れずに。

次号、徹底解析編を待て!!

臨場感あふれる音楽は…戸田誠司さんだっ!!

このゲームの音楽を担当したのは、日本のテクノシーンを影であやつる（？）、元フェアチャイルドの戸田誠司さん。一見殺伐とした印象を受けがちな３Ｄ画面に奥深い世界観を与えるメロディラインは必聴モノだ。（写真は最新ソロアルバム「HELLO WORLD :)」）



ぐっすんおよよ

●ジャンル／アクションパズル●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／4月28日予定／価格¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

アーケードでもけっこうハマッたっス。PSなら、どうにも解けなかった面にも、何度もチャレンジできるのがありがたいっス。例のアレもちゃんと入ってるので、アーケード版のファンの人も安心。PSオリジナルの、玄田哲章さんと横山智佐さんによるセリフもグーなのだ。（TAC☆）

かわいくて難しくておもしろいACTパズル

水没するダンジョンに閉じこめられてしまったぐっすんを、上から落ちてくるブロックを組み合わせて出口まで導く、アーケードでも人気だった面クリア型のACTパズル。勝手に歩いているぐっすんはブロックを１段ずつしか登れないので、上手に出口までの道を作ってやる必要がある。ぐずぐずしていると、下から水が上がってきてぐっすんがおぼれてしまうのだ。今回のPS版ではアーケード版に忠実なモードに加えて、新しい面や難易度調整を追加したPSオリジナルモードも用意されている。

ブロックで道をつくるのだ〜!



◀2人同時プレイも可能。協力して、2人のブロックをうまく組み合わせよう。

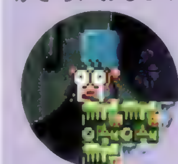
ごほうびCGもグーなのだ〜!



▲謎の言葉がイカス、ごほうびグラフィック。かなり先の面をクリアしないといけないので、そう簡単には見られないぞ。

上級テクニックを使いこなすのだ〜!

ブロックを積む以外にも、さまざまなテクニックを駆使しないと解けないステージもある。上達すれば『ぐっすん』がさらにおもしろくなるのだ。

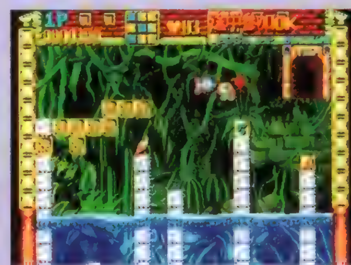


◀ブロックに下敷きになると、ぐっすんはつぶれてしまう。自殺も可能？

ブロックで押す

▼ぐっすんを、横からブロックでイッキに押してやると、そのまま空中を移動させることもできる。





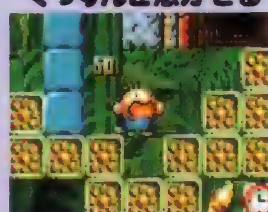
▲これを知っているだけで、ゲームの難易度が変わってしまう、超重要な技。覚えておこう。

ブロックに乗せる



▲横から押すスペースがない場合には、落下中のブロックの上にぐっすんを乗せることもできる。ただし、ぐっすんが歩いてしまうので、ブロックで押すほど長距離の移動はムリ。

ぐっすんを急がせる



▲ぐっすんのすぐ横にブロックを落としてやると、驚いたぐっすんは反対側に走り出す。方向転換させたい場合や、すでに先の道ができていて、急いで進ませたい場合に使おう。

爆弾で気絶



▲まわりで爆弾を爆発させると、ぐっすんは気絶してちょっとの間だけ動かなくなる。走らせるのとは逆に、まだ先の道ができなくて足止めしたいときに有効。

いろんなステージがあるのだ〜!

8面



▲いきなり出口が水没。しばらくすると水がひきはじめるので、それまでぐっすんを足止めしておこう。

15面



▲なんと、爆弾しか落ちてこないステージ。ブロックを積むのではなく、爆弾で掘って、道をつくるのだ。

27面



▲ブロックを積むのが不可能な地形。落下するブロックを渡らせて、ぐっすんを登らせるという難しい面だ。

トワイライトシンドローム

●ジャンル／AVG
●メーカー／ヒューマン
●発売日／8月●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード
●多人数対戦／不可

聞いて楽しむホラーAVG

女子高生３人組のリーダーとなって、世間に広がる“怖い噂”の真相を探っていくというホラーＡＶＧ。ゲームの特徴は、３Ｄ音響を使用することで、音楽や効果音などを立体的に表現しているところ。臨場感あふれる音響効果により、身にまとわりつくような怖いという感覚をリアルに感じることができるのだ。また、シナリオは全９話を用意している。



◀キャラクターのなまなましい動きにより、恐怖感は増加する。



◀キャラがその場で感じた恐怖の度合いが、レベルメーターによってひと目でわかるのだ。

ナイトストライカー

●ジャンル／STG
●メーカー／ビング
●発売日／5月下旬●価格／¥6,400
●対応周辺機器／メモリーカード
●多人数対戦／不可

名作3DSTG登場！

近未来の世界を舞台に戦闘用装甲マシンを操り、襲い来る敵と戦うという３ＤＳＴＧだ。システムは、誘レーザーキャノンとホーミングレーザーの２種類のショットで攻撃、敵弾が当たるとシールドが減っていくというシンプルなスタイル。つぎつぎと目の前に迫ってくる、ビルや巨大なパイプなどの障害物を巧みによけながら、敵を撃ち落としていくという、スリルとスピード感がたまらないゲームなのだ。



◀敵の動きのパターンを見切って、レーザーキャノンで攻撃する。



◀自機は、接地すれば走行形態、上昇すれば空中・水上形態となる。そのときの状況に合わせて的確に使い分けよう。

▼用意されたステージは全部で21ステージ。エンディングは６種類ある。





▲ゲーム中の流れはＢＧＭも本作のウリのひとつ。忠実に再現されているのだ。

アーケードゲーマーに根強い人気の作品

「ナイトストライカー」はタイトーから'89年にアーケードゲームとして登場。スピード感あふれるゲーム内容や、独特のデザインの大型筐体により、カルトな人気を博した名作３Ｄ体感ＳＴＧだ。'93年には、メガＣＤ版も発売された。



Jumping Flash!

ジャンピング・フラッシュ!

●ジャンル/ACT●メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日/4月28日●価格/¥5,800
●対応周辺機器/メモリーカード●多人数プレイ/不可

トランポリンみたいなACT

奪われた6つのワールドを取り戻すため、ポリゴンで描かれたファンタジックな世界を冒険する3Dアクション。各ステージ内に散らばるジェット燃料を取りながら、ジャンプやビームガンを駆使して敵を倒していくのだ。360°以上に広がる視界と、フワ～ッとした浮遊感がたまらないぞ。また「ウゴウゴルーガ」のCGを制作したULTRAの白佐木和馬氏が、ワールド＆キャラクターのデザインを担当。奇妙で愉快な雰囲気をたっぷり味わせてくれるのだ。



▲こんなキレイなデモムービーも用意されているぞ。



▲火山の上に浮かんでいるのは、フライパンと目玉焼き。面構成もコミカルだ。

ワンダラーショック

～1950 アメリカンドリームズ～

●ジャンル/TBL●メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日/秋予定●価格/未定
●対応周辺機器/メモリーカード、マルチタップ●多人数プレイ/可(2～4人)

期待の大型ボードゲーム

広大なアメリカ大陸を舞台にした史上最大のボードゲーム。「桃太郎」シリーズのさくまあきら氏、「桃太郎電劇2」の千葉達也氏、「イースI・II」の岩崎啓真氏、という豪華なスタッフ陣が手掛ける期待作だ! 1950年からスタートし、アメリカの歴史がイベントで展開するなか、プレイヤーが成功を目指して競っていくのだ。特徴は、イベントを左右する「ブレーンシステム」。雇う秘書によって、事業開発の結果が変わったり、特殊なイベントが発生したりするぞ。





▲夕日に映し出された町並み。幻想的な風景だ。

◀ここを舞台に、さまざまな戦いが繰り広げられる。ゲームの完成が待ち遠しいよね。

フォーチュン・クエスト

●ジャンル/TBL●メーカー/メディアワークス
●発売日/未定●価格/未定
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/可

お待たせ! PS画面初公開!

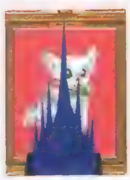
深沢美潮原作、迎夏生イラストで人気の同名小説が、すごろくタイプのパーティーゲームになってPSに登場。主人公パステルを始めとしたお気楽キャラたち6人が、ポリゴンを駆使したボード上で、コミカルに対決を繰り広げるのだ。

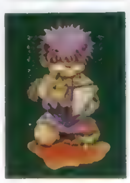
今回はメインキャラのグラフィックを初公開! このきれいな画面は感動モノ。

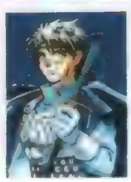














◀▶これが今回初公開の画面だ。さすがにPS、淡い色もキレイに表示できる。

井出洋介の麻雀家族

●ジャンル/TBL●メーカー/セタ
●発売日/5月予定●価格/¥6,500
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/不可

365日の愉快な麻雀ホームドラマ

二冠王のプロ雀士・井出洋介名人監修による本格麻雀ゲーム。個性豊かにしゃべり、考え、行動する家族とのユニークな対局が楽しめるのだ。ポリゴンを使用したキャラの表情も多彩で、やればやるほど深みのあるプレイが味わえるのだ。さらに、美しいCGとサウンドがゲーム展開を情緒豊かに盛り上げてくれるぞ。また、入門モードやアドバイス機能もついた親切システムだから初心者でもOK。



◀ゲーム画面はこんな感じ。う～ん、味がある。



▶捨て牌も、こらんの通り拡大して見れるのだ。



▲こんなふうに、状況に応じていろんなセリフをしゃべる。微妙な表情の変化も見逃すな!

クーロンズゲート
—九龍風水傳—

●ジャンル／RPG●メーカー／SME
●発売日／10月下旬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

95年秋、時空の門が牙を剝く。

1997年5月22日、満月の夜。中国返還を目前に控えた香港に、突如、闇の中から「九龍城」がその異様な姿を現した。何者かの強大な力によって四方を司る神獣の守りが破られ、「気」の流れ＝風水に歪みが生じてしまったのだ！

プレイヤーは一人の風水師となって、その歪みを正し、「異化」しはじめた香港を元の姿に戻すために九龍城に潜入する。どことなく怪しげな九龍城の住人たちの助けを借りて、君は、無事に目的を果たすことができるだろうか？



◀左からリトル・フライ、小黒（シャオヘイ）、ゲーム・キッズ、ハンブージー。



四柱推命ピタグラフ

●ジャンル／ETC●メーカー／データム・ポリスター
●発売日／8月予定●価格／¥6,800（税別）
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

アナタノ“ウンセイ”ハ…？

誰もが気になる自分の性格や適業、バイオリズム、四柱推命などを、名前と生年月日から割り出して詳しく解説してくれる占いソフト、それがこの「四柱推命ピタグラフ」だ。従来の占いにありがちな“誰にでもあてはまる表現”ではなく、より具体的で個別な分析結果を出せるのが特徴。相性診断やグループ診断、年別・月別・日別の運勢占いも可能な、頼れる本格派だぞ。



▲太古よりの占い術で、自分自身も気づいていない内面までズバリ分析。



◀美しいグラフィックとサウンドが、雰囲気を盛り上げて、占いに彩りを添えるのだ。

ガンバード

●ジャンル／STG●メーカー／彩京
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（2人）

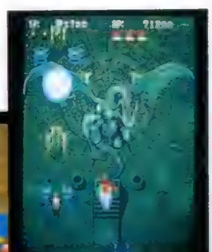
STGファン待望の移植決定

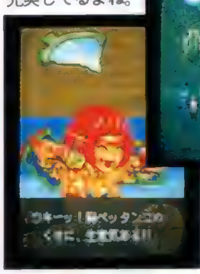
全国のＳＴＧファンにビッグなお知らせが飛び込んできた！　あの『ガンバード』が、ＰＳに移植決定したのだっ!!　マヌケな3人組にまた会えるぞ!!　現時点ではアーケード版との違いなど、詳細は不明だが、かなりの高移植度が期待されるところ。特にアニメ顔負けの華麗さで話題を呼んだオープニングデモには注目したいよね。

※写真はアーケード版



▼ＰＳって、けっこうＳＴＧが充実してるよね。





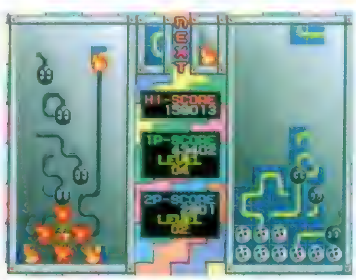
▲もともとゲーム性は家庭用向きだったかも？

くるりんPA!

●ジャンル／PZG●メーカー／スカイ・シンク・システム
●発売日／7月7日予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（2人）

爽快！爆発パズルゲーム!!

ふたつペアで落ちてくる導火線ブロックをつなぎあわせ、火をつけて消していく対戦型パズルゲーム。つなぎあわせた導火線ブロックの点火口に火ブロックを置くと、つながっている導火線ブロックが次々と消えていき、消した数に応じた雪だるまを相手のフィールドに送り込むことができるのだ。爆弾ブロックを導火線ブロックの間につないでおけば、大爆発が起こって大量のブロックを消せるぞ。



▲総勢8人（予定）の特徴あるキャラクターが、激しい爆破バトルを展開する！



◀一家に一本、老若男女はば広く楽しめるぞ。



▶すばやい判断で導火線をつないでいこう。

ニチブツマージャン 女子高名人戦

●ジャンル／TBL●メーカー／日本物産
●発売日／5月19日●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

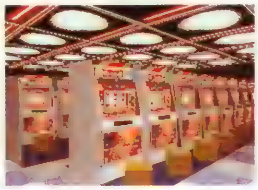
「麻雀のニチブツ」が、最新のアルゴリズムで贈る4人打ち麻雀。プレイヤーは、全日本女子高校麻雀連盟（!?）に加盟して、名人戦、雀聖戦、鳳凰戦、竜王戦の4タイトルを制覇するまで、打って打って打ちまくる！　なかなかアツイ設定だ。



ユニバーサル バーチャパチスロ

●ジャンル／ETC●メーカー／マップジャパン
●発売日／6月予定●価格／¥6,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（2人）

監修を大手パチンコメーカーのユニバーサルが担当した、本格派パチンコシミュレーション。なんと、パチスロ店内もポリゴンで描かれているという凝りようだ。全機種の必勝攻略モードも搭載され、パチンコファンには絶対に役立つぞ。



対局将棋[極]

●ジャンル／TBL●メーカー／ログ
●発売日／6月23日予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

コンピュータ将棋選手権で史上初の3連覇を成し遂げた本格将棋ゲームがＰＳに登場。対局の強さはもちろん、実戦感覚で楽しめる「対戦詰将棋」を300問、勝敗を決する一手を読む「次の一手」を300問収録。通好みの作りになっている。



パチンコ倶楽部

●ジャンル／ETC●メーカー／I.S.C
●発売日／95年予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ウインドウズ用ソフトとして開発された本格パチンコゲームの移植作。台は最新の人気機種、全10台を楽しむことができる。操作は全てアイコンを選ぶだけなので、パチンコ初心者でも簡単に楽しめるだろう。親切設計がうれしい1本だ。



サラブレッドブリーダーⅡ PLUS

●ジャンル／SLG●メーカー／ヘクト
●発売日／6月予定●価格／¥6,200
●対応周辺機器／未定●他人数プレイ／未定

スーパーファミコンで大人気の競争馬育成ＳＬＧが、遂に移植される！　昭和39年から平成6年までのレースデータを用いた緻密な設計は、ゲームを盛り上げるだけでなく競馬データベースとしても十分使えるレベルに達しているのだ。



麻雀巌流島

●ジャンル／TBL●メーカー／アスキー
●発売日／6月予定●価格／¥6,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

時を越えて、16人の剣豪や、21人の現代雀士たちと、本格的な4人打ち麻雀を楽しむことができる異色の麻雀ソフト。各キャラクターの思考には「ニューロ機能」を搭載しているので、これまでにはなかった、人間くさい打ち方をしてくるのだ。



悟空伝説

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／アルュメ
●発売日／5月26日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可

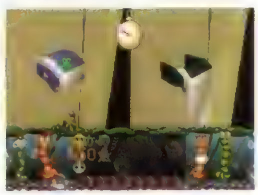
「西遊記」のキャラクターが大暴れする、対戦格闘アクション。登場するキャラはすべて着ぐるみの実写取り込みなので、特撮ものの戦いを自分で操作するような新鮮な感覚を楽しむことができる。キャラに似合った必殺技も見逃せないぞ。



MISS LAND

●ジャンル／PZG●メーカー／アルトロン
●発売日／4月28日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(最大8人)

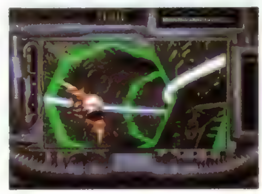
3ＤのＣＧを使ったマチガイ探し。ルールは2つ並べられたグラフィックを見比べてマチガイを探す、というシンプルなもの。でも、「3Ｄ」。ＰＳの機能を活かして視点を切り替えながら、前に回り後ろに回り、慎重にマチガイを探し出そう。



サイバーウォー

●ジャンル／ACT●メーカー／ココナッツジャパン
●発売日／5月予定●価格／¥8,800(CD3枚組)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

映画「ヴァーチャル・ウォーズ」をゲーム化した、仮想空間が舞台のアクションゲーム。美しい映像とともに数々のミニゲームをクリアしながら進んでいく、ニュータイプのアクションだ。しかもＣＤ3枚組で￥8,800はお買い得かもよ。



競馬最勝の法則'95

●ジャンル／ETC●メーカー／コピアシステム
●発売日／6月23日予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

膨大なデータと便利な検索機能が魅力の競馬予想ゲーム。過去6年の全レース、過去11年のグレートレースを始め、競馬予想に欠かせないデータが満載。また、初心者にも解りやすいようにと〝競馬辞典〟なんて親切機能も用意されているぞ。



BOXER'S ROAD

●ジャンル／SPG●メーカー／NEW
●発売日／夏予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／未定

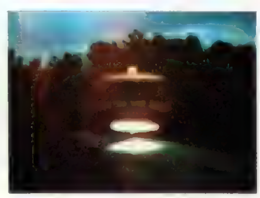
ボクサーのプロテストから引退までをゲーム化したボクシングゲーム。体を鍛えるのはもちろんのこと、鍛え方によって「パンチの質」を変えることもできるのだ！　また、試合中にタオルを投げることができたり、自由度の高さは抜群だ。



矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!

●ジャンル／ETC●メーカー／日本クラリービジネス
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／マウス、メモリーカード●多人数プレイ／不可

あのっ！　矢追純一氏が厳選したＵＦＯに関する情報のデータベース。映像や写真はもちろんのこと、音声などの情報までも網羅されている優れモノなのだ。ＵＦＯマニア諸君だけでなく、ちょっとしたパーティーソフトとしても楽しめそう。



HYPER フォーメーションサッカー

●ジャンル／SPG●メーカー／ヒューマン
●発売日／夏予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

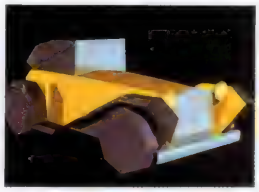
ヒューマンの看板ゲームが、視点切り替えやカメラアングル変更などの新機軸を引っ下げて登場だ！　天候や芝質の変化で、試合展開が大きく変わる、よりリアルな設定がなされている他、レーダーが搭載され、より戦略的な試合が楽しめるぞ。



RACE DRIVIN'

●ジャンル／RCG●メーカー／タイムワーナーインタラクティブ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

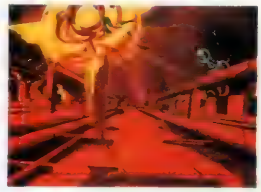
業務用から始まり、ありとあらゆるパソコン、コンシューマゲーム機に移植されてきた、元祖ポリゴンレースゲームがＰＳに登場だ！　ヘンにこりすぎないポリゴンのデザインで、他のゲームにはない味のある車を作り出している。



サンダーストーム &ロードブラスター

●ジャンル／ETC●メーカー／エクゼコ
●発売日／6月下旬予定●価格／¥6,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

懐かしのレーザーディスクゲーム２本が、ＰＳで復活する。今は一つのジャンルとして定着したインタラクティブ・ムービーも、当時は非常に斬新な発想だったのだ。君はすべてのパターンを見切ることができるだろうか？　極めるべし！



RAYMAN

●ジャンル／ACG●メーカー／UBIソフト
●発売日／6月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

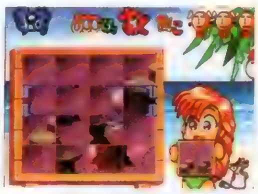
フランス生まれのニューヒーロー、〝レイマン〟が大活躍するＡＣＧ。オーソドックスな横スクロールタイプながら、モジュール方式で描いたキャラクターの華麗な動きや、「音」を主題にしたゲーム性は、やはりＰＳならではのものだ。



動画でパズルだ！ プップクプー(仮)

●ジャンル／PZG●メーカー／アジェンダ
●発売日／7月予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード、マウス●多人数プレイ／可(2人)

ポリゴンで描かれた動画を当てはめていくパズルゲーム。パネルの動かし方は５パターン。パネルの数や、パネル自体の形も変えることができる。さらに、自分の描いた絵をアニメさせて、パズルにすることも可能!?　必見モノだぞ！



金沢将棋'95

●ジャンル／TBL●メーカー／セタ
●発売日／4月21日●価格／¥7,900
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／2人

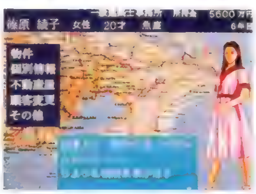
人気プロ棋士、金沢伸一郎氏が手がけた将棋ゲーム。パソコンでは三大将棋ソフトとして知られる１本。困った時には、「まった」をかけられる入門教室から、１手あたり10秒で対局する〝10秒将棋〟なんてモードまで用意されているのだ。



サクセス・ストーリー

●ジャンル／SLG●メーカー／アルトロン
●発売日／95年予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

夢のマイホームをめざす、本格建築シミュレーション。プレイヤーの目的は理想のマイホームを建てること。場所選びや設計図など、家を立てるのに必要なデータを自分で決定していく。完成した家の中を３Ｄ画面で歩くこともできるぞ。



V-TENNISS

●ジャンル／SPG●メーカー／トンキンハウス
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

フルポリゴンのテニスゲーム。リアルかつスピーディーなゲーム展開を中心に、背景や視点の切り替えなど、ポリゴンならではのシステムを採用する、新時代のテニスゲームだ。ＳＰＧ全体のポリゴン化を象徴する１本といえるだろう。



レボリューションX

●ジャンル／未定●メーカー／アクレイムジャパン
●発売日／冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

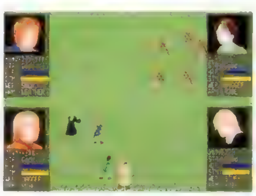
世代を越えて熱狂的な支持を集めている長寿ハードロックバンド、エアロスミスをメインキャストに起用した、ガン・シューティングの秀作。オリジナルは『モータルコンバット』で有名なミッドウェイのアーケードゲームなのだ。



大地の子供達 ～マーセルヴァの杖～

●ジャンル／未定●メーカー／マックスファイブ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

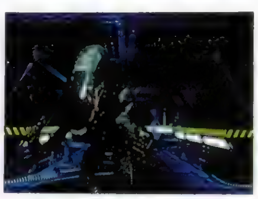
突然飛びこんできた謎のタイトル！　現時点ではタイトルが『大地の子供達～マーセルヴァの杖』であること以外は、何一つ明らかにされていないのだ。画面写真をみる限りではＲＰＧのようでもあり、ＳＬＧのようでもある。続報に期待だ。



エイリアントリロジー(仮)

●ジャンル／未定●メーカー／アクレイムジャパン
●発売日／冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

現時点では最強の名をほしいままにする３Ｄ動画技術「モーションキャプチャー」を駆使して製作が進んでいる「エイリアン」のゲーム。ちなみにこの画面はデモ画面ではなく、れっきとしたゲーム画面。これがすべてＣＧなのだ!!



行け！　稲中卓球部

●ジャンル／未定●メーカー／アクレイムジャパン
●発売日／冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

「ヤングマガジン」誌で大人気連載中の同名マンガがＰＳとセガ・サターンでゲーム化されるぞ。機種によってゲーム内容はまったくちがうものになる予定だ。また、ＴＢＳでは深夜アニメも好評オンエア中！　こちらも見逃せないぞ!!



電撃RANKING STATION

ランキングステーション

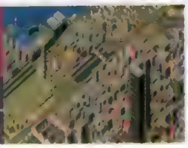
2月28日
▼
3月29日

ソフト売り上げ COUNT DOWN 20

前回1位だった「闘神伝」を追い抜き、「リッジレーサー」がトップに！ RCGファンの根強い人気を思い知らされる結果となった。注目は5位初登場の「スーチーパイ」だ!!







順位	タイトル	点数	メーカー	ジャンル	発売日	価格
1	リッジレーサー	1347点	ナムコ	RCG	94年12月3日	¥5,800
2	ハイパーソリッド 闘神伝	1320点	タカラ	格闘ACT	1月1日	¥5,800
3	A.IV.EVOLUTION	689点	アートディンク	SLG	94年12月3日	¥7,800
4	キリーク・ザ・ブラッド	522点	SME	STG・ADV	1月27日	¥5,800
5	アイドル雀士スーチーパイLimited	506点	ジャレコ	TBL	3月24日	¥7,800
6	SPACE GRIFFON VF-9	500点	パンサーソフトウェア	RPG	1月27日	¥4,800
7	実況パワフルプロ野球'95	492点	コナミ	SPG	94年12月22日	¥5,800
8	雷電プロジェクト	461点	セイブ開発	STG	1月27日	¥6,800
9	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	450点	コナミ	STG	94年12月3日	¥5,800
10	MYST	419点	ソフトバンク	AVG	1月27日	¥7,800
11	ツインビー対戦ぱずるだま	365点	コナミ	PZG	94年12月9日	¥5,800
12	上海 万里の長城	344点	SCE	PZG	3月24日	¥4,800
13	サイバースレッド	334点	ナムコ	STG	1月27日	¥5,800
14	KING'S FIELD	315点	フロム・ソフトウェア	RPG	94年12月16日	¥6,300
15	モータートゥーン・グランプリ	296点	SCE	RCG	94年12月16日	¥5,400
16	ジグソーワールド	256点	日本ソフトウェア	PZG	2月3日	¥5,800
17	麻雀ステーション MAZIN 麻神	222点	サンソフト	TBL	94年12月3日	¥6,000
18	クライム・クラッカーズ	208点	SCE	RPG	94年12月3日	¥5,800
19	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1	192点	アスミック	ETC	94年12月22日	¥5,800
20	麻雀悟空 天竺	180点	シャノアール	TBL	94年12月3日	¥5,800

発売前評判 TOP20

ついに「ときめきメモリアル」がダントツで1位に輝いた！　これは当然の結果だろう。また、待望のＲＰＧ「アーク ザ ラッド」、発売直前だった「鉄拳」などが上位を占めているぞ。



順位	タイトル	得点	メーカー	ジャンル	発売日	価格
1	ときめきメモリアル ~forever with you~	1750点	コナミ	SLG	夏予定	価格未定
2	アーク ザ ラッド	1520点	SCE	RPG	6月予定	¥5,800(予)
3	ヴァンパイア ~ザ ナイト ウォリアーズ~	1482点	カプコン	対戦ACT	夏予定	価格未定
4	鉄拳	1169点	ナムコ	対戦ACT	3月31日	¥5,800
5	プリンセスメーカー3	846点	SCE	SLG	'95年中	価格未定
6	機動戦士ガンダム	774点	バンダイ	ACT	6月予定	価格未定
7	3×3EYES	741点	エクシングエンタテイメント	AVG	7月予定	¥7,800
8	スターブレードα	653点	ナムコ	STG	3月31日予定	¥5,800
9	X-MEN	456点	カプコン	対戦ACT	未定	価格未定
10	アクアノートの休日	398点	アートディンク	ETC	6月30日	¥5,800
11	豪血寺一族2(仮)	391点	アトラス	対戦ACT	未定	価格未定
12	クーロンズ・ゲート	334点	SME	AVG	10月下旬	価格未定
13	ダービースタリオンPS	307点	アスキー	SLG	未定	価格未定
14	RPGツクール(仮)	292点	アスキー	ETC	'95年中	[illegible]
15	ゼロヨンチャンプ PLUS	259点	メディアリング	ETC	'95年中	価格未定
16	東京SHADOW	226点	タイトー	AVG	未定	価格未定
17	ストリートファイター ザ・ムービー	222点	カプコン	対戦ACT	未定	価格未定
18	フォーチュン・クエスト	218点	メディアワークス	TBL	未定	価格未定
19	ブルーフォレスト物語 ～風の封印～	213点	ライトスタッフ	RPG	未定	価格未定
20	幻想水滸伝	195点	コナミ	RPG	夏予定	価格未定
20	ぐっすんおよよ	195点	エクシングエンタテイメント	PZG	4月28日	¥6,800

もうすぐTOP20入り！ 期待の注目ソフト

発売前評判ランキング20位以下のソフトの中で、これからの人気が期待されそうなゲームをピックアップ！

育成&戦略

藤丸地獄変



忍者軍団を育てて全国制覇を目指すＳ・ＲＰＧ。ジオラマの実写取り込みを使用した意欲作だ。次回ランク入りするか？

スリルと謎解き

時空探偵DD 幻のローレライ



美しい３Ｄグラフィックで構成されるミステリーＡＶＧ。少女救出のため、時空を越えて飛空船ローレライの謎に挑む。

ジャンプカ抜群

ジャンピング・フラッシュ！



奪われた６つのワールドを取り戻すのが目的の３Ｄアクションだ。トランポリンに乗っているような浮遊感がたまらない。

シリーズ最新作

ウィザードリィⅦ(仮)



３Ｄ・ＲＰＧの元祖が、ついにＰＳに登場。パソコン版『Ⅶ』をもとに、システムやグラフィックなどの進化が期待される。

破壊しまくり！

ガンナーズヘヴン



多彩な攻撃アクションと、アーケードばりの派手な演出が魅力！　バリバリの爽快シューティングＡＣＴだ。

ほのぼの育成

がんばれ森川君２号(仮)



人工知能を持ったかわいらしいロボットを育成するＡＩゲームだ。友達の育てたロボットと競わせたりもできるぞ。

※このデータは編集部が独自に調査・集計したものです。

電撃 NewsStation

……………………プレイステーション関係の早耳ニュースページ

TOPIC アクレイムジャパン参入―これからの活躍に期待

読者の中には、アクレイムジャパンというメーカー名にピンとこない人もいるかもしれない。このメーカーの親会社はアメリカの大ソフトメーカーで、代表作の『モータルコンバット』のタイトルを知らない人はいないだろう。もともと、高い技術力を持ち、本国ではスポーツゲームの定番ヒットで不動の地位を築いていたのだけれど、日本で発売されたゲームにはマニアックな難易度のものや内容に文化的なギャップのあるものが多く、あまり広いユーザー層にウケることがなかった。

しかし、次世代ゲームマシンが発売になって、市場が活性化されたのを機会に、ユーザーに親しみやすいメーカーを目指すことになったのだ。具体的には、国内の開発体制の発足、営業や宣伝面の強化などに重点をおいて活動していくようだ。動画などの高度な技術が十分に引き出されたゲームが登場する日も近そうだ。これからのアクレイムジャパンからは目が離せないぞ。



▲都内で開かれた方針発表会では、新しい計画が次々と披露された。

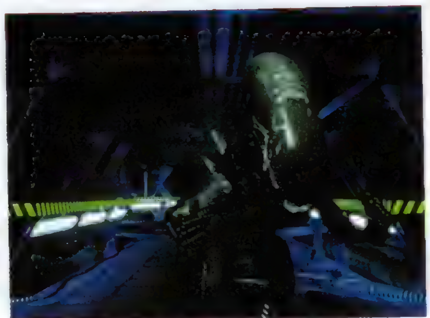
プレイステーションソフト 一挙3タイトル発表

エイリアン トリロジー

●今冬発売予定／価格未定／ジャンル未定

映画ファンでなくても知っている、あの〝エイリアン〟が、ゲームになって再び戦慄の戦闘を体験させてくれるぞ。このソフトはアクレイム・アドバンスド・テクノロジー・グループが総力を挙げて、開発に3年を費やした期待の大作なのだ。

ゲーム中の登場キャラはもちろん、襲いかかってくるエイリアンもポリゴンで作られて、この動きのリアルさは見た者に衝撃を与えるほどだ。これは同社が特許を持っているモーションキャプチャーシステム（詳しくは下記参照）によって実現したもので、今までのゲームにはなかった操作感覚を味あわせてくれることだろう。ゲームの詳しいシステムに関しては、まだ情報が入ってないのだけれど、エイリアンと生き残りをかけた戦いにドキドキするゲームになることは間違いない。期待して、続報を待っていてね。



▲エイリアンの動きがいいので、突然襲われた時には本当に背筋に寒いものを感じてしまう。怖いゾ～。



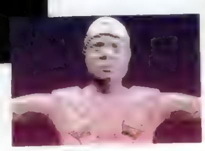
◀操作するキャラも、歩きや銃の扱いが超自然。まるでビジュアルシーンのようなゲーム画面なのだ。

モーションキャプチャーテクノロジーとは？

モーションキャプチャーとは、動く物体をゲーム中に取り込んで表現することだ。まず、皮膚など物体表面の情報を取り込み、次に体につけた光学素子を特種なカメラで撮影することによって、簡単にＣＧの映像上で物体の動きを再現できる。



▲人の〝動き〟を取り込んでいるところ。これを特殊なカメラで撮影する。



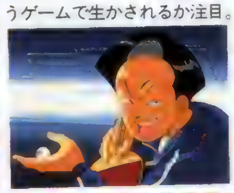
▼人物を立体スキャナーで取り込んだ情報。この面ごとに皮膚の情報が貼り込まれていく。

行け！ 稲中卓球部

●今冬発売予定／価格未定／ジャンル未定

高校生を中心にファンが多い、週刊ヤングマガジンで連載のコミックがゲーム化される。サターン版も発売予定だけれども、ゲーム内容はＰＳと異なる予定だ。６人のキャラクターの個性を生かしたゲームになる以外、内容はまだ内緒なのだ。

▼キャラの個性的な性格がどうゲームで生かされるか注目。





▲爆笑しちゃうシーン続出で、ハマってるファンも多い。

レボリューションX

●今冬発売予定／価格未定／ガンＳＴＧ

MIDWAY社のアーケードゲームがＰＳにも登場する。内容はガン・シューティングで、普通の攻撃と、弾数に制限があるけれども破壊力バツグンの攻撃の使い分けがゲームの勝敗を大きく左右するぞ。捕らわれたエアロスミスのメンバーはどこかに隠されているので、単に敵を倒していくだけではなく、彼らを探すことも重要な目的になっている。エアロスミス担当の音楽も必聴だ。



▲ハードなロックが「撃ちまくりゲーム」を一層熱くする。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation（プレイステーション）第4号は5月22日(月)発売!!



ついに月刊ペースで発売されることになった電撃プレイステーション。さらにはりきって行くぜっ！ってな感じで、次号では『鉄拳』の最終攻略、『ときめき』のゲーム最新情報チェック、『アーク ザ ラッド』、『幻想水滸伝』などRPG最新情報、おもちゃショー前情報あたりがターゲットだ!!

COVER イラスト●コナミ株式会社 ©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR＋DA)

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【編集】諏訪浩樹、羽岡義晴、倉西誠一、梅田格、秋山力矢【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、城イドム、岩崎啓真、清水拓、中里一雅、田島勝、広瀬絵美、宮田公彦、藤平吉和、岩崎誠、鴫原千太郎、斉藤直樹、田村賢之、小林義久【アシスタント】下川憲一、星文孝【デザイナー】META-MANIERA(鎌部善彦)、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、グァバモリオカ、アルマ、エストール【写植】東海創芸、共同工芸社

電撃Play Station 第3号
1995年5月10日発行　第3巻第8号通巻35号

■発行人　佐藤辰男　■編集人　染谷恵司　■編集長　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-3294-1130
■印刷所　共同印刷株式会社

GAME INDEX
50音順

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

即戦力を育成する! 100%プロの講師陣
バンタンの講師は100%プロの方々です。
業界で通用する力を身に付けるためには、
学校の先生による教本通りの指導ではなく、
業界のプロによる実践的な授業でなければなりません。

時代を見据えたマシン・ラインナップ
ゲーム業界のマーケットが世界に広がってきている以上、
マシンは世界標準のDOS/Vでなければ通用しません。
勿論、ひとり一台体制は言うまでもなく、
その他にもMachintoshやIndy、Indigo等、
最先端のマシンでゲーム制作ノウハウを習得していきます。

業界とインタラクティブに構成されたカリキュラム
バンタンのカリキュラムは業界からのアドバイスのもとに
構成されています。コンピュータ業界は常に進化しているため、
業界の情報をリアルタイムで取り入れ、卒業後、
学んだことが時代遅れとならないよう考慮されているのです。





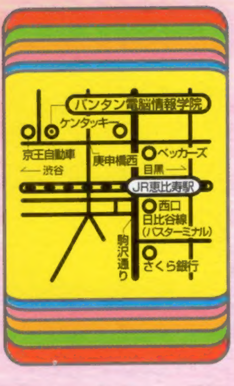


『'96募集コース』
昼間部2年制
シナリオ&キャラクターデザインコース
ゲームプログラムコース
コンピュータグラフィックスコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

『イベントスケジュール』
'96年学校説明会　5/8(月)~5/20(土) 日曜除く
総合説明会&一日体験入学　5/14(日)

『'96年度募集案内書無料送付中』
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

バンタン電脳情報学院
『フリーダイヤル』
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14



VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

LIFE IS GAME

君は今までに、いくつのステージをクリアしてきたのだろう。
ステージをクリアする度、君は少しづつ成長する。
困難なステージであれば、それだけ力強くなっていく。
そしてこのステージは、今まで以上にハードなステージとなるだろう。
プロの講師、最強のマシン、業界をシミュレートカリキュラムが待ち受けているのだから。
しかしこのステージをクリアしたとき、君は自分の夢に手が届いているはずだ。
そう、人生はゲーム。
ならば、とことん楽しんでやろうじゃないか。









「アークザラッド」2大キャンペーン実施。

PART 1 予約キャンペーン

5月10日(水)～6月20日(火)実施!

お近くのプレイステーション取扱店にて上記の期間中に「アークザラッド」を予約すると、ゲームプレイに役立つ①特製マップ②モンスター大事典が入った「アークザラッドスペシャルプレミアムキット」を先着でプレゼント!!

数に限りがありますのでお早めにご予約ください。(特典がなくなり次第キャンペーンは終了いたします)

PART 2 デモデモトライアルキャンペーン

4月下旬～6月20日(火)実施!

お近くのプレイステーション取扱店にてデモデモプレイステーション6号に収録されている「アークザラッド」をプレイしてパスワードを探そう。官製はがきにそのパスワードとプレイした店名を書き、ソニー・コンピュータエンタテインメント「アークザラッド」係に送ると、抽選で500名様にプレイステーション特製ソフト&メモリーカードキャリングケースをプレゼント!

詳しくは店頭にておたずねください。

6月発売予定。標準価格¥5,800(税抜) SCPS-10008

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 〒107東京都港区赤坂八丁目1番22号 赤坂王子ビル
商品のお問い合わせはインフォメーションセンターまで TEL.03-3475-7444

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
Sony Computer Entertainment Inc.

電撃PlayStation 第3号
平成5年6月2日第三種郵便物認可 1995年5月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第8号通巻35号 発行人/佐藤辰男 編集人/染谷恵司
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業
定価590円(本体価格573円)
T1006398050596

印刷/共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06398-5